MASTER GAMES®®

] #15 [64+8]

] 07-08 / '99
] година 2
] ISSN 1311-1221
] Цена: 7.00лв. [7000лв.]
] Цена без CD: 2.70лв. [2700лв.]

+ вашето любимо 'геймърско дело'

+ [DEMO] outcast

+ [DEMO] rage of mages III

+ интервю с тери пратчет

+ [UFO] загадките на марс

НАЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

настолно четиво на заклетия геймър

shadowman [10/10]

outcast [9/10]

kingpin [8/10]

legacy of kain 2 [8/10]

НОВО !!!

ВОЛАН С РЪЧНА СПИРАЧКА

МОЩНИ ГРАФИЧНИ УСКОРИТЕЛИ

RIVA TNT 2
VOODOO 3
SAVAGE 4

ВОЛАН С ПЪЛНА ОБРАТНА ВРЪЗКА

РЕАЛНА ОТСТЪПКА 3% ЗА ВСЕКИ КЛИЕНТ НА МАГАЗИН RESET СЪС СПИСАНИЕ MASTER GAMES В РЪКА

20 ВИДА ДЖОЙСТИЦИ
ОТ 8$ ДО 48$

Reset

магазин: ул. "Раковски" 130, Телефон: 981 3888

ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

MG CD #15

-HOT GAME DEMOS-

Case Closed, Castrol Honda Superbike 2000, Fighting Steel, Independence War: Deluxe Edition, Microsoft's Pandora's Box, Outcast, Rage of Mages II: Necromancer, Star Trek: Starfleet Command, Traitors Gate, Tread Marks, WarHammer 40.000: Rites of War

-HOT GAME NEWS-

Army Men II, Arena 3D, Fields of Fire, Grand Touring, Metal Fatique, Soldier of Fortune, Soulbringer, Traitors Gate, Trickstyle, Western Front

-PATCHES-

Arcade's Greatest Hits: Midway Collection 2 Spy Hunter Patch, Ashgan The Dragon Slayer, Baldur's Gate: Tales of The Sword Coast Beta 3, Dark Vengeance v1.2, Fighter Squadron: SDOE v1.50, Fighting Steel v1.01, High Heat Baseball 2000 v1.1, Imperialism II v1.03, Jack Nicklaus 6 Golden Bear Challenge, M.I.A.: Missing In Action v1.02, Machines v1.15, Malkari v1.1, Outcast DirectX 7, Panzer Commander v1.2 from 1.0, Panzer Commander v1.3 from 1.2, Powerslide 1.04, Requiem v1.2, Sports Car GT v1.551, Star Wars: Rogue Squadron v1.00.01, StarSiege v1.003 from 1.00, StarSiege: Tribes v1.5 from 1.0, The Settlers III v1.37, Trophy Buck v1.07, Warzone 2100 v1.05, X-Wing Alliance v2.02

-CHEATS-

AVP Director's Cut Profile, AVP Trainer, ALL TRACKS AND Crack-Patch for NFS 4, Alpha Centauri [SaveGame Editor + Trainer], Animaniacs Trainer, ANNO 1602 [Ship+Money Cheater + Trainer], Baldurs Gate Trainer, Brood Wars Trainer (Warcraft Expansion), Carmageddon II - CARPOCALYPSE NOW - [TWT CHEAT FILE V.2.0 + SaveGame + Trainer], Commandos [Final Trainer + WarBrowser], Descent 3 Trainer, Diablo version 1.00 and 1.04 Cheater, Dungeon Keeper - [Dungeon Scripter Final Beta 0.9 + GameWizard Table + Editor for creature.txt + Savegame Cheat V1.3], Expendeable Trainer, Future Cop [cheats + Trainer], Game Trainer for Protected Mode, Grim Fandango - Universal Hint System, GTA London 1969 Cheater, Hellfire GameHacker, Cheater for CD MAN, Jagged Alliance 2 Game Hack 2.0 Modul, Kung-Fu Clan Trainer, Lands of Lore 3 Trainer, M1 for Windows - Grand Theft Auto Editor, Magic Trainer for: Grand Theft Auto v1.2, Might & Magic VII Class Trainer, Mortal Kombat 3 - GameWizard Table, Multiplayer pro Hellfire Levels, NFS 3 [Editor + Autopatch], NFS High Stakes [Cheats + Money Cheats], Nice 2 Cheat, Nude Raider 2 Patch, pilot editor for X-Wing Alliance, Plane Crazy - [Hacked Plane + Extra redit Trainer], Populous 3 Trainer, Quake 2 [Game Ending + Tweak], Rampage Rednecks - GameWizard Table, Recoil Full Trainer, Redneck Rampage, Registry Patch for Resident Evil 2, Reloaded - GameWizard Table, Requiem D3D Trainer, Resident Evil 2 Editor, Rise of Rome Trainer, Rogue Squadron Save Game, Roller Coaster Tycoon [Working Money Trainer + CHEAT V1.01], s3_cheater for Siedler III Version 1.34, Savegame for Nice2, Savegame-Patch for Jagged Alliance 2 v1.00 Deutsch, Sensible Soccer 98 Trainer, Sim City 3000 Money Trainer, SIN Blood Patcher, Star Trek: Birth of the Federation Trainer, Star Wars Episode 1 - [Racer all tracks + Trainer], SW Rebellion [UGE MOD-ULES + Galaxy Sizer + Trainer + B&G Ship Cheater V1.0 + Cheat Util + CRAFT AND GROUND FORCE EDITOR V1.2], SW The Phantom Menace Trainer, Tarzan Trainer, The Curse of Mojnkey Island [Game Ending + Universal Hint System], Tom Clancy's Rainbow Six Trainer, Tomb Raider 2 [Game Hack Modul + Mask Savegame + Save Game Patch + Universal Hint System], Tomb Raider I & Tomb Raider II Savegame Editor, Trainer for Action Soccer, Trainer for Grand Theft Auto V1.6, True Cars v.9 for Grand Auto Theft, Turok 2 Trainer, Unreal UHS Modul, WarGames Trainer, Warlords 3 [Trainer + Saved Game Editor], Wet-Attack [Cheater + Trainer], Worms Armageddon Mission, Xcom - Terror from the Deep Hex Listing, X-Wing Alliance [Level Skipper + mission Design kit]

-SOLUTIONS-

Data East's Jurassic Park, Dave's Guide to The Phantom of the Opera, Gottlieb's Devil's Dare Rulesheet, Grand Theft Auto Mission Guide: San Andreas, Halflife Strategy Guide, Chrono Trigger Walkthrough v1.1, Independence Day Pinball Rule Sheet, Legend of Legaia - Walkthrough version 1.0, Medival Madness Strategy Guide, Monster Seed Hatching Guide ver 1.0, Premier's Shaq Attaq, Rule sheet for Bally's Party Zone, Rules for Bally's: Popeye Saves The Earth, Rulesheet for Capcom's Breakshot pinball, Secret of Mana An UNcomprehensive Guide, Shadowgate 64 Walkthrough, SHERLOCK HOLMES The Riddle Of The Crown Jewels, STAR WARS: SPECIAL EDITION RULESHEET, StarCraft: BroodWar Expert Guide, TALES OF PHANTASIA GUIDE ver. 1.0, WORMS 2 STRATEGY/SUMVIAL GUIDE

-FAQ's-

Grand Theft Auto [maps + Tips], GTA Captures, Hugo's House of Horrors, LUNAR: The Silver Star Story Complete, Madden 99 FAQ, Might and Magic VII: For Blood and Honor [FAQ + Trainers], Mortal Kombat 3 Move List, SONATA, Star Wars: Rebellion FAQ, STREET FIGHTER ALPHA 3 - STRATEGY GUIDE v0.1, Street Fighter III: Strategy Guide ver 1.0, Tekken 3 King Combo List, THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH- FAQ, Move, and Secret List, Unreal - Items and CreaturesList

-SHAREWARE-

Anvil Studio 1999.06.05, Cabman 99 v2.1, Double Desktop 1.1, Eneable Virtual Desktop 2.1s, Linkbot 4.1b, Power ZIP 4.53, Tweaki...for Power Users 2.1, VDOLive Player 3.02, WillowTALK 2.5, WinBoost 98 1.30, WinRAR 2.50

Copyright © Master Games '99

05-06 / 1999

MICRO NEWS

От фирмата Dynamix обявиха записване за групово състезание на играта Tribes. По верме на отворения турнир, играещите ще имат възможност да дадът идеи за създаване на нова мисия към предстоящото ново издание на играта, което ще излезе към края на годината под заглавие Tribes Extreme. За най-добрите състезатели и тези, които дадът най-сполучливи идеи ще има много награди.

В най-скоро време, до края на Август NovaLogic ще пусне на пазара Armored Fist 3. Танковата симулация е адаптирана, както за сингълплейър, така и за мултиплейър до 30 играчи, които ще могат да се наслаждават на управлението на мощните машини и да се бият помежду си. Задачата е проста - да се напредва и унищожава врага.

Новата RPG на Voltion - Summoner ще бъде разпространена идната есен от дистрибутора THQ. В мази ролева игра, вие се превъплащавате във фермера Джозеф, който е усвоил силата да контактува със създания от алтернативни светове и предприема куест, който ще ви заведе в причудливи, непознати градове и огромни подземни лабиринти.

Водещият дизайнер и инженер на състезателни мотоциклети, Карол Смит е нает като консултант от фирмата Motorism за създаване на предстоящите й заглавия. Смит ще съблюдава дизайна, моделирането и аеродинамиката на колите и мотоциклетите в новите игри на Motorism. Боб Макарти - изпълнителен директор на фирмата заяви: "Карол Смит е един от най-изявените и уважавани експерти в областта на моторните спортове. Той е не само авто дизайнер, но и автомобилен състезател, инженер, треньор и конструктор. Включването Смит в нашия колектив, за да ни помага при разработване на състезателни симулации е част от ангажимента, който сме поели към нашите фенове да им поднасяме винаги най-доброто от мотоспорта. Ние отново поставяме летвата по-високо от конкурентите си."

Пуснаха нова демо версия на Outcast. Основната новост е добавеното ниво Shamazaar. Геймърите се пренасят във фантастичен свят, като войни на съдбата.

Activision изкупиха Elsinore Multimedia, производители на серията Cabela's Big Game Hunter. По мози начин Activision потвърди заявените си по-рано намерения да усвои развлекателни софтуерни продукти от типа на Cabela.

Rockstar Games и Moving Shadow Records разгласиха, че са сключили договор, даващ право на Rockstar да включат музика на Moving Shadow Records в саундтрака на Grand Theft Auto 2. Договорът също така дава право на Moving Shadow Records да издадат компилация от всички 10 трака от играта на компакт диск. Grand Theft Auto 2 се очаква да се появи на пазара на 22-ри октомври.

Новата версия на Combat Simulator на Microsoft, наречена Combat Expansion Pack се очаква в най-скоро време. Новите елементи в играта са много, включително и възможността да се лоадват и сейват бойни и летателни ситуации и приключения, add-on support от трети лица, промяна на видимостта, прецизиране на перспективата, промяна на времето от деня и сезона, както и пълен авто-пилотен контрол.

NovaLogic обяви, че пуска безплатен upgrade за F-22 Raptor. Подновяването на заглавието се състои във подобрение на възможностите на макатическия изтребител да лети заедно със самолетите от F-16 Multirole Fighter и MIG-29 Fulcrum, които се демонстрират постоянно на NovaLogic online service.

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

reNEWed

HARD-SOFT WARE

NO EXIT ???

TOP SECRETS

10 В подготовка

CARMAGEDDON III 10-11
GIANTS 12-13
PHARAOH 15
RESIDENT EVIL 3 16-17
STAR TREK: NEW WORLDS 14

5 Master Games

in BRIEF 5-8
MADE in BG 30
UFO 54-55

18 Описания и рецензии

BLACKMOON CHRONICLES 36-37
BREACKNECK 41
DESCENT III 45
KINGPIN 24-27
LEGACY OF KAIN 2 22-23
MEN OF WAR 2 40
MIG ALLEY 42-43
NFS 4: HIGH STAKES 38-39
OUTCAST 28-29
SHADOWMAN 18-21
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION 44

46 Разширения на игри

TOMB RIDER 2: GOLDEN MASK 46

56 Хард и Софт

BLEEM 57
HDD II 56
RIVA TNT 2 59

48 Безизходни ситуации?

MECH WARRIOR 3 50-53
X-WING: ALLIANCE 48-49

62 Секрети, трикове, хитрини

TIPS&TRICKS 62-63

Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Райтин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "РИС", Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT
Вальо, БатНик, Cali, Диди, Пецата и Сибила

B-17 II

Това е един от суперсимулаторите, които фирмата MICROPROSE подготвя за PC. Авторите са отделили особено внимание на детайлите и най-вече на вярното симулиране на повредите, така че ако вражески самолет започне да стреля по вашия краен десен мотор, този мотор наистина избухва в пламъци. Авторите на играта обещават и много реалистични дупки, оставащи след попаденията на картечните куршуми. Най-доброто в играта е графиката - в B-17 II можете свободно да се движите в реално пресъздадения бомбардировач и да следите отделните бойци, които се целят с картечниците си по налитащите изтребители. Можете и да заемете мястото на всеки член на екипажа - на първия пилот, на помощника, на картечаря...

Abomination

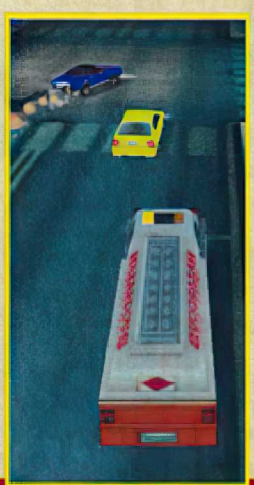
Екшън-стратегията Abomination има доста опростен и познат сюжет. Ужасен вирус е нападнал Земята и се вихри из целия свят, трьшкайки една след друга жертвите си. Тази гадост превръща хората в слузести зелени същества, но това не пречи на група фанатици предатели да й се радват и да й служат вярно. А вие, в ролята на членове на групата Black Ops, трябва да унищожите вируса и всички изчадия, създадени от него. Разполагате с 16 смели мъже, от които винаги можете да си изберете четирима - всеки със свои неповторими качества и голям брой оръжия. 60-те мисии на играта ви поразхождат и из скования в лед Сибир и из влажните джунгли в Перу. ABOMINATION прилича на играта UFO и вероятно е от подобен тип.

Deep Fighter: The Tsunami Offensive

Задачата ви в тази игра е да браните своята цивилизация срещу нашествениците и да доизградите огромния кораб, с който заедно с целия си народ да напуснете умиращия град и да отпрашите към светлото бъдеще. Градът е в средата на картата, а другите области се отварят постепенно с напредването ви в играта. DEEP FIGHTER е непряко продължение на едновремешната SUB CULTURE, но е далеч по-дълга и с по-добри двубои. Между другото, можете да размените своя кораб за друг, който постепенно да ъпгрейдвате с нови смъртоносни оръжия. В играта има мениджмънт на ресурсите - вие защитавате от враговете специално обучени работници, а те по-сетне монтират в кораба ви нови неща. Тази игра на фирмата UBISOFT излиза през декември.

Die Hard Trilogy 2

След успеха на първата игра фирмата FOX INTERACTIVE реши пак да си опита късмета с филмовия лиценз, който притежава за Die Hard ("Умирай трудно"), и се залови с втората серия. Сега място на действието е Лас Вегас. Сюжетът, както и в първата игра, е от три отделни части, а самата игра съдържа три различни енжина: първият - за first person, вторият - за thirdperson-стрелба, а третият - за каране на автомобили. Главният герой, прочутият Джон Маклейн, в DIE HARD TRILOGY 2 се бори срещу терористи, които искат да изличат Лас Вегас от лицето на земята. Играта излиза някъде през есента на 1999 година.



Le Mans 24 Hours

Автомобилното рали "24 часа Льо Ман" е едно от най-трудните в света на високите автомобилни скорости. Лиценз за него има фирмата INFOGRAMES, която обещава да ни покаже цялото състезание и то в игра в реално време. Което значи да проседим пред компютъра едно денонощие чисто време с ръце върху волана и крака върху педалите. Естествено, в играта има и по-кратки състезания, но основна е надпреварата с един автомобил в едно виртуално денонощие. INFOGRAMES има за щастие лиценз не само за наименованието Льо Ман, но и за имената на отборите и правилата, по които се провежда това състезание. Авторите са работили върху дизайна и специфичните качества на колите съвместно с хора от автомобилните отбори, затова всичко е като в истинския живот - гумите се износват, маслото изтича, бензинът свършва и сте принудени от време на време да спирате в боксовете. Играта излиза през есента на 1999 година.

Orcs: Revenge of the Ancient

Това е екшън-стратегия в средата, позната ни от произведенията на писателя Дж. Толкин. Под ваша команда са четирима орки, които лично вие превръщате от хилави джуджета в огромни убиващи чудовища. Всеки орк си има индивидуален характер и стил - един е холерик, друг флегматик и затова по различен начин се бият с враговете. Главното в сюжета е подготовката на нападение в западна посока, където много зли сили се борят срещу вас и вие трябва да проявите големи умения не само в сраженията, но и в дипломацията.

-GM-

Star Trek Voyager: Elite Force

ELITE FORCE на фирмата RAVEN SOFTWARE е игра с енжина на Q3 и е по мотиви на славните StarTrek истории, по-точно на знаменитата серия Voyager. При това няма да е последната, защото фирмата-дистрибутор ACTIVISION е купила лиценза за заглавията от света на Star Trek за цели десет години. Така че на стартрековските игри не им се вижда краят. В ELITE FORCE сте страж на палубата на Voyager. Задачата ви е да защитавате кораба от опасности и да изпълнявате нарежданията на своя шеф. Най-напред трябва да ликвидирате извънземни нашественици -естествено, със съдействието на разнообразните си помощници. Всички фигури се държат толкова интелигентно, колкото се очаква от тях - цивилните страхливо се крият под масата, "униформените" храбро се сражават с врага. Действието не се развива единствено върху Voyager, а с времето се пренася и върху палубите на неприятелските космически кораби, където битките продължават с пълна сила.

От RAVEN SOFTWARE обещават, че над 90% от всичко онова, което сте виждали в сериала Voyager, го има и в играта. Дори виртуалните герои много приличат на филмовите. В ELITE FORCE можете да събирате много и най-различни предмети и оръжия - както обикновените стартрековски от филмите, така и нови, създадени специално за играта.

-GM-

The Slims

Най-сетне фирма MAXIS реши да ни позволи да надникнем в къщата на Sim-ови, да им поизцапаме килимите, да изядем храната в хладилника, да се изкъпем в банята и да подремнем в леглата им. Това гостуване в Simhaus е всъщност играта THE SLIMS, на която някои чуждестранни геймърски списания така се възхитиха, че я обявиха за най-добрата игра на Световното изложение, за което подробно ви разказахме в миналия брой на Master Games. И навярно са прави - в играта можем да си гледаме цялата симпатична Sim-фамилия, да им построим Sim-къща, да я обзаведем със Sim-мебели, да каним Sim-съседите на градинско барбекю (а ако не ни харесват, да им правим кални номера, докато не издържат и се изселят другаде)... При това всички Sim-чета си имат съвсем различни характери: един е добър художник, друг - опитен готвач, трети - офицер, четвърти - работник, пети - шеф на мафиотска групировка... И т.н. и т.н. Само от нас зависи каква професия ще им изберем.

Deus Ex

Тази игра на фирмата ION STORM използва енджина на UNREAL, а действието й се развива през 2052 година, когато светът хич не изглежда добре. Терористи, наркотици, болести и всякакви други гадости унищожават по улиците хиляди хора, а богаташите си живеят живота в своите високи палати. Вашата задача като агент, специалист в борбата срещу тероризма, е да намерите заговорниците, които имат намерение да завладеят целия свят. По време на скитанията си се сприятелявате с всякакви влиятелни хора. DEUS EX има някои черти на RPG. Модифицираният енжин на UNREAL пък осигурява прецизно моделиране на всички обекти - можете примерно да замеряте противниците си с вази с цветя, със статуи, с каквото ви падне. Очаква се играта да излезе в началото на 2000 година.

Anachrox

Тази игра на фирмата ION STORM, въпреки че използва енжина на Q2, т.е. на екшън, по всяка вероятност е RPG. Главен герой в нея е Sylvester "Sly" Boots, който заедно със Stiletto Anyway търси из целия космос артефакти от отдавна изчезнала извънземна раса. Едновременно с това героят се мъчи да установи произхода и намеренията на създанията, които нападат световете, населени с хора. Авторите на играта обещават интересни неща - над 100 нива и 150 разнообразни чудовища, срещу които се борите с оръжия, които сами си сглобявате от най-различни части. ANACHROX трябва да се появи някъде към края на тази година.

Tribes 2

След големия успех на мултиплеърната игра STARSIEGE: TRIBES фирмата DYNAMIX се е захванала с нейното продължение, което трябва да се появи на пазара някъде в началото на 2000 година. Естествено, очаква се TRIBES 2 да е по-добра от първата серия. В нея има още едно (пето) племе - племето на BioDerm-ите. Това са бивши роби на хората, за които войната е въпрос на лична чест и достойнство. Затова всичко, което има два крака, две ръце и малко прилича на човек, се унищожава от лазерните им оръжия. Освен бивши роби, има и нови светове, и нови оръжия, които, твърдят от DYNAMIX, са още по-големи и унищожителни. TRIBES 2 може да се играе и на компютри Макинтош.

Dungeon Keeper 2

Вече доста време фирмата BULLFROG се занимава с продължението на успешната стратегия DUNGEON KEEPER. В сравнение с първата игра в DUNGEON KEEPER 2 значително е преработена основната система на играене. Погледът остава същият, но далеч повече са възможностите. Геймърът разполага със специални качества на отделните фигури. Например елфите с орловия си поглед "долавят" отдалеч враговете, вампирите хипнотизират нещастните си жертви, а по-слабите създания изпитват страх от по-силните. Всяка фигура има определен начин на водене на боя - едни се мъчат да изненадат противника в гръб, други са непоклатими като скала, трети засипват враговете с дъжд от стрели и вълшебства... А най-хубавото е, че геймърът може да си комбинира различни чудовища с различни качества - по желание!

-GM-

Planet of the Apes

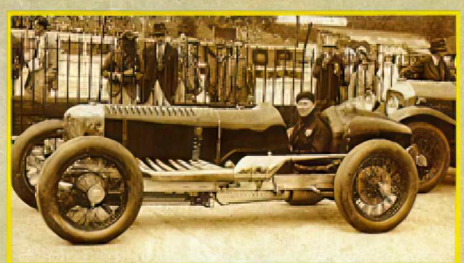
Фирмата FOX INTERACTIVE притежава един интересен лиценз - на известната "Планета на маймуните". Сега обаче играта използва за свой първоизточник не толкова филмите, колкото книгата на Пиер Бул. Това е екшън-адвенчър, който се разиграва на Земята някъде в далечното бъдеще, когато маймуните царуват, а хората са техни роби. Вие, в ролята на пилот на космически кораб, катастрофирал върху тази планета, трябва не само да бягате от маймуните, които са по петите ви, но и от всички други "рожби" на ядрената катастрофа - огромни прилепи, мутирали хиени, плъхове и какво ли още не. Както в играта LITTLE BIG ADVENTURE, главният герой може да се придвижва по три начина - скришом, бързо и нормално. Играта съдържа 15 огромни нива, всяко от които има около 4 части. Излиза в началото на следващата година.

Ka-52 Team Alligator

След успеха на играта TEAM APACHE фирмата SIMIS сега се прехвърля от другата страна на бившата желязна завеса и подготвя симулатор, в който главната роля изпълнява модерният руски хеликоптер Ка-52. В играта има две кампании. Първата е в Белорусия (днешна Беларус), където местните националисти се бият с руснаците. Втората е в Таджикистан - там пък ислямските фундаменталисти искат да завземат насилствено властта. Хеликоптерът ви разполага не само със стандартните ракети "въздух-въздух" и с лазерно насочвани противотанкови снаряди, но на него може да се закачи и огромна ракета, с която се разрушават сгради и мостове. Използваният енджин служи добре за моделиране на земята, което при нисък полет е от огромно значение - виждат се дори дръвчетата и храстите. И най-интересното: играта говори по време на мисиите на руски език.

Spirit of Speed

Това е състезателна игра със сюжет от далечната 1937 година, когато най-известните марки автомобили са Бугати, Мерцедес и Бентли. По трасетата карате с главозамайващата скорост от 150 км/час. Може да избирате измежду всички славни автомобили от трийсетте и четирийсетте години, с които карате из целия свят - от Великобритания и Германия, та чак до Либия. Производителите на играта, уелската фирма BROADSWORD INTERACTIVE обещават реалистични катастрофи и повреди, отличен физически модел, чудесен изкуствен интелект и т.н. След многобройните "Формули" най-сетне едно състезание със стари автомобили, което си е разнообразие.



Arcatera: The Dark Brotherhood

Тази игра е за геймърите, които напоследък плачат за адвенчъри от типа "point-and-click". В ARCATERA на фирмата UBISOFT сте в ролята на "вълк-единак", т.е. шеф на група от четирима, търсеща тайнствена банда, която иска да събори от власт принца владетел на града. Играта е с нелинейно действие, което означава десет различни завършека. Всеки NPC е със свой характер, професия и качества и се държи като истински човек. Има ги (макар да става дума за адвенчър) и RPG-елементите - усъвършенстване на уменията, статистики и т.н. Авторите на играта я оприличават на микс между BALDUR`S GATE и BLADE RUNNER, което е доста смело твърдение. Да изчакаме до началото на следващата година, за да видим какво се е получило.

Evolva

Фирмата VIRGIN се надява чрез EVOLVA да се завърне на голямата геймърска сцена. Действието се разиграва в далечното бъдеще, когато човечеството е отишло доста напред в генетичното инженерство и е създало Genohunter - изкуствен войник, способен да се справи с всяка ситуация. Този Genohunter умее да се самоусъвършенства с помощта на ДНК-кода на мъртвите си врагове. Ако например Genohunter ликвидира някое

създание, което може да лети, абсорбира мъртвата му тъкан и придобива това негово качество. В същото време галактиката е нападната от паразит, който може да унищожава цели планети. Паразитът снася яйца, после те се изстрелват някъде в космоса и унищожават планетите. Докато яйцата зреят, паразитът произвежда армии от гадни твари, които ги охраняват. Вие играете в ролята на Evolva, командир на група Genohunter-и, които тръгват по планетите да се борят с паразита и неговите армии. Genohunter-ите се управляват от палубата на космически кораб, който се движи в орбита около дадената планета. По време на играта можете да променяте своите Genohunter-и чрез тъканите от убитите врагове. Така вашите войници придобиват разни допълнителни качества - плюят огън и стрели, израстват им огромни нокти, могат да се прилепват до стените и т.н. Към края на играта всеки Genohunter вече е уникална единица със свои способности. Правилната употреба на тези войници ви помага успешно да завършите играта. Комбинациите на различните качества и умения на Genohunter-ите са някъде около един милиард! EVOLVA е микс от 3D-екшън и real-time-стратегия, така че се налага не само да планирате стратегически от орбитата на вашия кораб, но и да управлявате всеки Genohunter с 3D-поглед направо върху земята. Враговете ви са извънземни, нехуманоидни и с много добър дизайн. Което подсказва, че трябва да очакваме много интересна игра.

-GM-

Heist

HEIST е от игрите, в които играете ролята на отрицателния герой. Вие сте бандит и крадец - в началото аматьор, който обира бензиностанции, а после банки, охранявани от половинметрови стени и всякакви детектори и лазери. В града, където се развива действието, се сменят денят и нощта. Хората сутрин ходят на работа, а вечер се прибират вкъщи... Колкото по-славен и известен бандит ставате, толкова повече всички се страхуват от вас, а полицията залага все по-сложни и опасни клопки и засади, за да ви залови. Главното в HEIST е стратегическото планиране, особено в по-напредналата фаза на играта. Не липсват и драматични престрелки, особено ако някой някъде ви издебне и изненада. Фирмата VIRGIN INTERACTIVE планира да пусне играта на пазара през ноември.

Saboteur

Тази игра на фирмата EIDOS трябва да е на пазара към края на 1999 година. В SABOTEUR в ролята на Shin lenagy спасявате горката си сестра от хищните нокти на компанията G.E.N.E., която е отговорна за смъртта и на вашия дядо. Тези две много съществени причини ви амбицират да съсичате вашите врагове на съвсем дребни парченца. В борбата обаче не сте самотен - навсякъде ви съпровожда вярното куче Shiro, управлявано чрез компютъра. Кучето не само ликвидира враговете ви, но е и много полезно, когато трябва да се промъкне в тесен коридор и да донесе някой ценен предмет, до който не можете да се протегнете. Авторите обещават не само 20 нива в играта, но и висок изкуствен интелект на противниците ви (над 30).

GP 500

Въпреки че фирмата EA SPORTS доминира в спортните игри, напоследък започва да се проявява все повече и конкуренцията. MICROSOFT планира да издаде няколко интересни игри. SIERRA SPORTS също изкарва по някое завладяващо заглавие. Но една от най-приятните изненади се очаква да е симулаторът на шосейни мотоциклети GP 500 на фирмата MICROPROSE. Преди всичко тази игра има прецизен физически модел - на всеки завой трябва да намалите, да смените скоростта и да се наклоните правилно, за да не се метнете през глава в канавката (преобръщанията са много реалистични, казват авторите). Графиката също изглежда е от добрите неща в играта - съвсем ясно личат отблясъците по ламарините и разните други светлинни ефекти. Гаражи за ремонти също има. Играта излиза някъде през септември тази година.

ПРАВО В ЦЕЛТА!

дизайн: дизайм

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

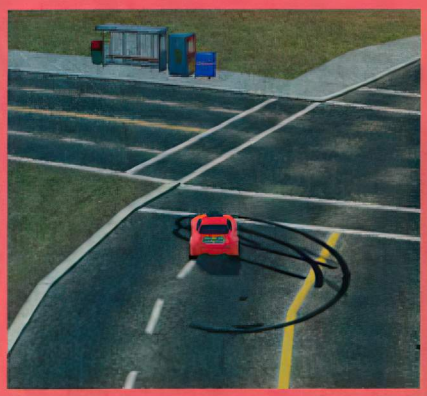
981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

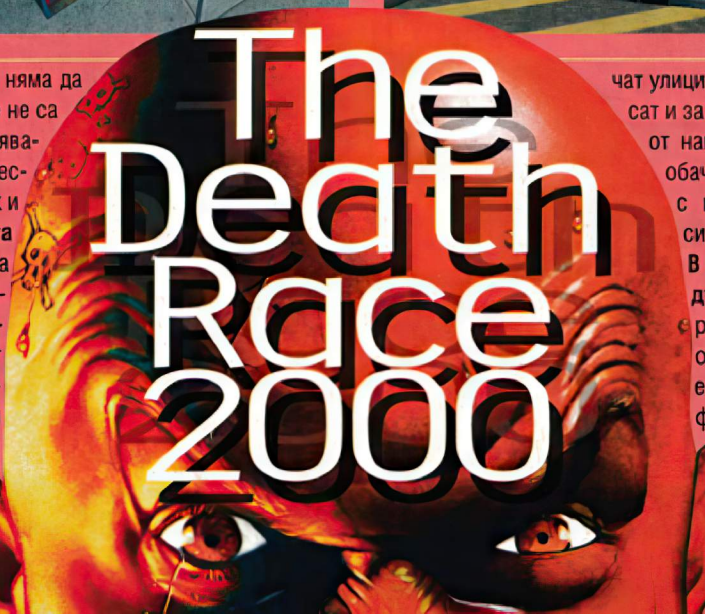
car-maged-don III

СМАЧКАЙ пешеходеца, стани ПЕШЕХОДЕЦ!

След дълго тайнствено мълчание фирмата SCI се **престраши да съобщи,** че в скоро време пуска на пазара поредната серия на колкото **възхваляваната,** толкова и **отричана** игра CARMAGEDDON. В пресспрaвката авторите със задоволство подчертават, че опитите за **забрана на играта** в някои страни всъщност са им направили голяма реклама и са им **донесли големи печалби**. Старата истина, че забраненият плод е най-вкусен, намери потвърждение най-вече във Великобритания, където беше разрешено CARMAGEDDON да се продава единствено в **цензурираната си, т.нар. зомби-версия** и въпреки това играта мигом се изкачи на **първо място** в топлистата на **най-търсените игри**. И се задържа там толкова дълго, че SCI се принуди да издаде допълнителни **patch-ове the Bloodbank**, които могат да се теглят от официалните интернетовски страници.

Третата игра е по мотиви на филма Death Race 2000 от 1975 година, когато 2000 година изглеждаше страшно далечна. В него участваха никому неизвестните тогава Силвестър Сталоун и Дейвид Карадайн и се разказваше за платено от правителството улично състезание без правила, в което участниците получават точки за всеки блъснат пешеходец. Колкото по-възрастен е убитият пешеходец, толкова повече точки получава шофьорът. **Засега фирмата SCI показва единединствен автомобил** от новата игра - червена спортна кола със стърчащ напред мотор, високо шаси и черна антена на покрива. Автомобилът, 3D-купето и 3D-шофьорът са моделирани така, че грубо изсечените физиономии, характерни за предишните две игри, няма да ги има. Авторите обаче признават, че не са завършили работата си по изобразяването на следите, които остават по блестящата каросерия след всеки сблъсък и катастрофа. **По време на играта** може да се използва гледната точка на няколко камери, следящи автомобила от различни ъгли, но най-атрактивен (и най-перверзен) е погледът от шофьорското място, който позволява да се "кефите" докрай на някои свои изпълнения. По-извратените геймъри пък ще са доволни от нововъведените чистачки, които трият от предните стъкла останките от нещастните пешеходци. **По 45 трасета в 15 различни среди** авторите предлагат достатъчно голям простор за действие, т.е. за унищожаване на всичко, което се изпречи по пътя. Има какви ли не каскади - преминаване през големи стъклени витрини, скокове с колата върху палубите на огромни шлепове, плаващи по водните канали, или върху влакове, кръстосващи из тунели... **Изцяло е преработен изкуственият интелект на пешеходците.** Сега те се държат по-естествено - разговарят от уличните телефони, чакат по автобусните спирки, висят по опашки в магазините, възпитано пресичат улиците по "зебрите". Но могат и да се ядосат и за отмъщение да хвърлят автомобила ви от най-близкия мост в реката. Полицията обаче си е на мястото и ви гони до дупка с многобройните си автопатрули, ако системно нарушавате пътните правила. **В графично отношение играта здраво дърпа напред** с новия си engine. Авторите обещават, че за стария хардуер е осигурен почти двоен frame rate, което е добре, защото изискванията към графичните ускорители май ще са високи. Сенките и светлините се менят в реално време, в зависимост от това къде е Слънцето на небоск-





Кратка справка на споровете около CARMAGEDDON

19 юни 1997

BBFC отказва да определи възрастови ограничения на CARMAGEDDON за Великобритания. Като причина е посочено - "неморалност на играта".

20 юни 1997

VIDEO STANDARDS COUNCIL издава сертификат и разрешава британската зомби-версия, която веднага се изкачва на първо място в топкласацията по продажби.

5 ноември 1997

VIDEO APPEALS COMMITTEE отменя забраната на BBFC, отнасяща се до разпространението на нецензурирания CARMAGEDDON.

14 ноември 1997

Излиза CARMAGEDDON SPLAT PACK и играта възвръща първоначалния си вид.

22 октомври 1998

BBFC не разрешава CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW! да се разпространява със забележката "Забранена за лица под 18 години!", каквото е първоначалното желание на фирмата SCI. VIDEO APPEALS COMMITTEE пък дава на играта сертификат и я допуска в зомби-версия. BBFC поставя проблема пред Асоциацията на детските педагози, която отхвърля играта, въпреки обясненията на авторите, че тя е предназначена само за по-възрастна публика. **Въпреки усилията на BBFC обаче, игрите от серията CARMAGEDDON продължават да се радват на добро здраве, а фирмата SCI продължава да печели.**

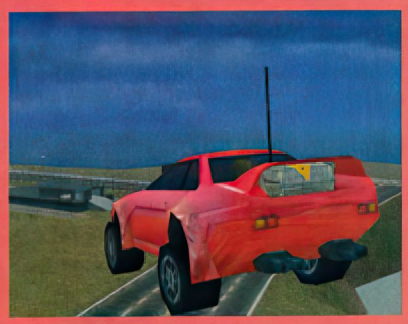
лона. Синоптичната обстановка (дъжд, снежни бури) и смяната на деня и нощта ще затрудни притежателите на някои по-стари карти. Авторите този път не са забравили и дребните подробности като например прахоляка около колите и улиците. Но най-критично става, ако забележите съперниците си на по-голямо разстояние, някъде далеч към хоризонта. SCI обещава да има предвид, че компютрите на много от клиентите й не са върхът на технически прогрес. **Какви са техническите изисквания на играта?** Оптималната конфигурация е някъде на нивото на Pentium III 550 Mhz + AGP Voodoo 3500 с Direct X.7 (на който CARMAGEDDON би трябвало да достигне оптималните 30 FPS при разделителна способност 1280x1024 в 32-битов цвят). Минималните изисквания ще са за по-приемливия Pentium 200 Mhz с графична карта, поддържаща Direct3D или поне софтуерен rendering.

Stainless Software / SCI

Дата на излизане: Коледа 1'99 г.

Трето продължение на известния симулатор на пешеходни убийства с нов енджин, който вероятно ще премести напред границите на жанра.

-GM-



Удобно с Мобиком

www.mobikom.com

©M.A.D.

МОБИКОМ

51% българско държавно участие

странно и едро

GIANTS

Преди около две години играта MURDER DEATH KILL (MDK) направо събра очите на сериозните геймъри. Тя беше дело на американската фирма SHINA, но въпреки големия успех, Бог знае защо авторите й се разпиляха по широкия свят. И така се разпиляха, че Втората серия MDK 2 (за което съобщихме съвсем накратко в #13 на Master Games) през тази година излиза от ръцете на съвсем друга фирма - BIOWARE (нейно дело е BALDUR`S GATE). Но било, каквото било. Няколко души от бившата SHINA са се събрали и са основали фирмичката PLANET MOON STUDIOS. И понеже не разполагат вече с никакви права нито над името, нито над логото на MDK, новата фирма е решила да покаже какво може и се е захванала с играта GIANTS ("Гиганти").

Още първият поглед върху GIANTS показва, че тази игра - и в игрално отношение, и в графично, и в музикално - се очертава като нещо наистина ново, като при това е опазено всичко най-добро от "наследството" на MDK. Геймърите, които познават MDK, помнят, че играта е характерна преди всичко със странните си забавления: трябва да се правят странни неща по странни начини. MDK е екшън, в който геймърът трябва не само да е бърз и точен, но е и длъжен да проумее щурите правила на света, в който се разиграва сюжетът. В GIANTS положението е почти същото. Казвам го от позицията на личен опит - няколко дни прасках алфаверсията на новата игра до пълно изпотяване на нещастното ми PC. В GIANTS има три раси и всичките могат да се управляват последователно в отделните нива. Най-напред това са въоръжените с високи технологии Meccarins (мекарини) - роботчета, разполагащи с лазерни оръдия, ракетохвъргачки, гранати и всякакви други унищожителни оръжия. По-късно под ваш контрол в играта влизат вълшебстващите морски русалки Sea Reapers. Те се разхождат голи, "както ги е майка (или някоя вълшебница) родила", но пък са хлъзгави, бързи, чевръсти и главно - владеещи различни вълшебства, които унищожават всеки, който им се изпречи на пътя. И най-накрая във вашите ръце попада най-унищожителната и могъща сила, огромният Kabuto (Кабуто). За разлика от първите две раси, от които в един или друг момент имате в тайфата си по няколко екземпляра (от един до пет), Кабуто е един-единствен, но затова пък грамаден; същински гигант, заемащ почти целия екран. Докопа ли някого в ръката си (например някой мекарин) и го вдигне във въздуха, все едно че държи мушичка - така изглежда отстрани. Сега се опитайте да си представите как в един прекрасен момент цялата тази сган се събира на едно място и всички се нахвърлят едни срещу други. При това още нищо не съм споменал за другите мутанти,

живеещи на страхотната планета, където става действието. На около 40-те острова, съставящи раздиран от непрекъснати разпри архипелаг, живее например окаяното местно население от Smarties (смарти), които в повечето случаи служат за неволни мишени на свистящите куршуми и светкавици. Освен това има и двайсетина вида всевъзможни сухоземни и водни твари - като се почне от шашавите "крави" Vimps и се стигне до огнедишащите раци и бронираните дракони. Играта е разделена на около 60 мисии. Особеното обаче е, че задачите постоянно се изменят в най-неочаквани резки посоки. Например в една от мисиите защитавате заедно с мекарините укрепена база, а веднага след това в следващата мисия трябва заедно с гиганта Кабуто да направите на пух и прах същата тази база. На по-късните нива се сблъсквате със случаи, в които с една фигура се биете срещу други две, след което обаче трябва хитро да изманипулирате единия от противниците така, че да се включи в битката вече на ваша страна срещу третата фигура (ако, да речем, се сдобрите с морските русалки, печелите силен съюзник срещу Кабуто) и т.н. И понеже всяко примирие на пъстроцветния и красив, но див архипелаг е временно, никога не е ясно накъде ще ви завърти в следващия миг сюжетът. С пълно основание GIANTS може да се нарече игра на изненадите, защото с тях се сблъсквате на всяка крачка. А възможността да играете на страната на три съвсем различни фигури (с поглед или от типа на DOOM, или на MDK), направо плаче за хубав и оригинален мултиплеърен режим - нещо, с което авторите на играта обещават да се занимават през цялото лято, докато го изпипат. **3D** графиката е толкова красива, че може да ви секне дъхът. И още нещо има в играта: невероятната пластичност на целия игрови свят, т.нар. terramorphing. Действащите твари буквално преобразуват самата земя. Например някои вълшебства на морските русалки или едно по-силно стискане на Кабуто могат да деформират цели планини или да потопят в морска вода долините.

Planet Moon Studios / Interplay
Дата на излизане: 09/'99 г.

Накратко казано, GIANTS е една от най-обещаващите игри, които трябва да се появят през тази година. Игра с особена атмосфера и странен дизайн, в която влизате в ролята на брутален гигант, на съблазнителни морски русалки и на роботи, окичени с традиционните картечници. И в страхотен мултиплеър с отлична графика, звук и сюжет! Дано - есента вече не е толкова далеч!

▪ Странна игра, даже по-странна и от MDK ▪ Класически екшън с елементи на стратегия ▪ Прекрасна графика и сюжет

-GM-

STAR TREK
New Worlds

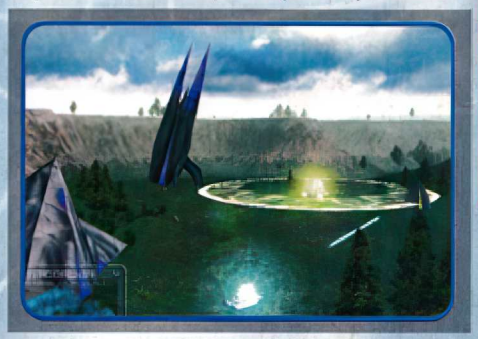
Надали някой по света е предполагал през далечната 1965 година, че интересът на зрителите към Star Trek не само ще се задържи повече от трийсет години, но и ще премине в следващото хилядолетие, до което ни остава почти година и половина. Най-пресният пример в това отношение е подготвяната от фирмата производител BINARY ASYLUM и фирмата дистрибутор INTERPLAY игра STAR TREK: NEW WORLDS. В тази realtime-стратегия може би за пръв път в богатата стартрековска история авторите са пренесли битките от откритото космическо пространство върху повърхността на планетите, което им е предоставило нови безкрайни възможности и място за развихряне на фантазията.

Откъс от записките на Капитана: "Звездна

дата 9521.4. Най-сетне пристигнахме в Неутралната зона. Веднага установихме, че след излизането на ромуланския експеримент извън всякакъв контрол зоната прилича на нива, засята с най-различни нови планети. Аномалиите са довели не само до възникването на много нови светове, но и до появата на огромни богатства, което ни кара да предполагаме, че тук бъдещите конфликти са неизбежни. Ромуланите сега са в разцвета на силите си и предявяват претенции към всичко наоколо, като твърдят, че положението е такова благодарение точно на тяхната намеса. Клингоните, според нашите наблюдения, също ще се опитат да натрупат колкото може повече слава и богатства. А ние, ние ще се опитаме да правим невъзможното - да установим, кой носи отговорността за тези нови светове и дали те са населени." **Нещата са ясни.** В играта става дума за конфликт на трите традиционни раси от света на Star Trek, които имат едни и същи намерения, но се различават по средствата, с които възнамеряват да постигнат целите си. Федерацията е достигнала много високо стъпало в еволюцията си и може да развива нови технологии по-бързо от съперниците си. Но пък тя е обвързана с Федералното право, т.е. със закони, които не й разрешават да нанесе първи решителен удар. Клингоните смятат, че не технологиите, а техниката решава всичко. При това техният Кодекс на честта изобщо не ги ограничава в унищожителните им намерения, освен в избиването на цивилното население. А ромуланите разчитат преди всичко на своите невидими единици и на началниците си, които заради изпълнената задача често затварят очи над извършваните безобразия и жестокости. **Целият сюжет е раз-делен** на двайсет и пет мисии, но засега не е съвсем ясно дали става дума за окончателния брой на мисиите или само за една от кампаниите. Целта на всяка мисия е строеж на жизнеспособни колонии с помощта на полезните изкопаеми на отделните планети и изпълнение на различни задачи - унищожаване на врага, откриване на лекарства срещу избухналите нови епидемии, построяване на лечебно-оздравителни комплекси и т.н. Вашите интереси и тези на вашите съперници (последните с напредването в играта се увеличават с още три високоразвити раси, засега криещи се дълбините на Alpha Quadrant) се кръстосват непрекъснато, така че не само водите бойни действия, но и трябва да поизучите изкуството на дипломацията. **Важна промяна в сравнение** с другите realtime-стратегии е персоналът на базите, към който много скоро съсредоточавате всичките си усилия, за да умножавате неговите умения и способности. Тоест, ако искате да нападате и побеждавате, трябва не само да произвеждате танкове, но и да обучавате танкисти, които да ги управляват. Колкото по-опитен е водачът на вашия танк, толкова по-добър е резултатът от сражението. Освен това трябва добре да преценявате примерно дали към някоя непроучена вражеска територия имате сметка да изпратите петдесет от най-опитните си пилоти, които рискувате да загубите завинаги. **За самите единици засега се знае,** че 94% от тях са напълно оригинални, каквито досега не сме виждали и изпробвали. Според наличната информация околната среда предлага безброй коварни уловки от рода на гравитационни полета, отровен въздух, причиняващ корозия на сградите и единиците, йонни полета и всякакви други бойни чудесии. **Цялата игра е в много силен 3D-engine,** за който през последните няколко месеца се появиха много хвалебствени слова в Интернет. И картинките, и техническите спесификации подсказват, че може би действително става дума за нещо изключително. Всяка дреболия е от фино и грижливо изпипани полигони, които правят визуалното изживяване по-силно. Което предполага, че този енджин вероятно ще бъде използван и в много други игри.

Binary Asylum / Interplay
Дата на излизане: 8-9/'99 г.

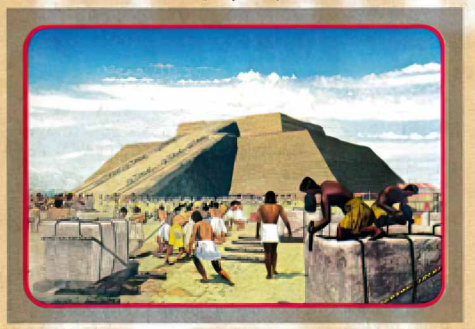
- Realtime-стратегия от света на Star Trek - Множество нови интересни елементи - Силен 3D-engine, обещаващ super визуално преживяване

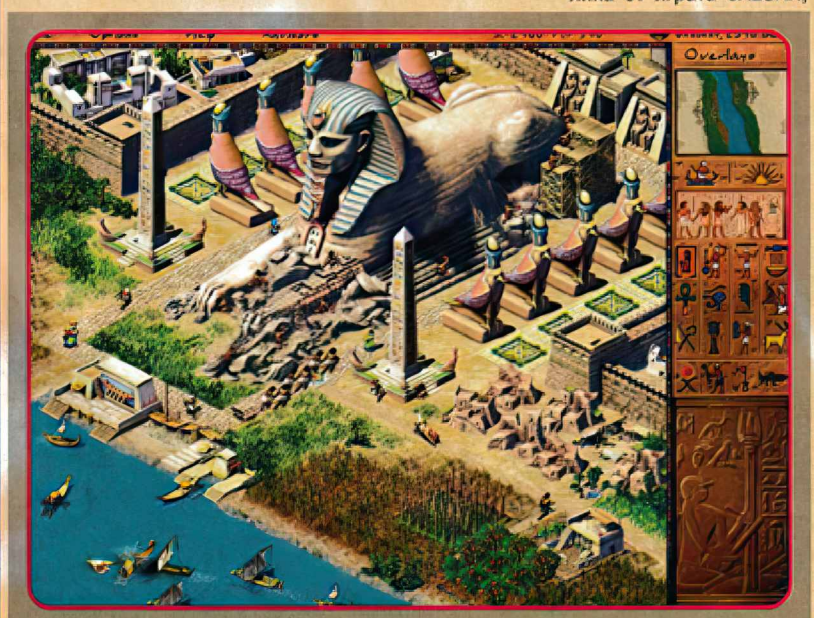


PHARAOH

Нали си спомняте поредицата CAESAR? Няма фен, който да се е докоснал до някоя от трите чудесни стратегии, наречени на името на прочутия римски император, и после да не се е размечтал за друга подобна игра. Е, сега вече май мечтите стават действителност, главната заслуга за което е на фирмата IMPRESSIONS.

Вероятно се сещате, че в играта PHARAOH мястото на действието не е в древния Рим и на Апенинския полуостров, а малко по на юг - в стария Египет. Който добре познава CAESAR и особено третото й продължение (рецензия за CAESAR 3 има в #6 на Master Games от октомври миналата година), няма начин да не прозре, че енджинът е същият. С тази разлика, че сега списъците на функциите са изписани не на добрия стар латински език, а с йероглифи, над които може да си скубе косите всеки професор-египтолог от Софийския университет. Но вие, за разлика от професорите, проблеми с йероглифите няма да имате. Но по-важното е, че още през есента на тази година любителите на стратегически игри от типа на SIM CITY ще имат над какво адски да се кефят. **За какво става дума във PHARAOH?** За нещо съвсем традиционно и класическо - строеж на градове в условията, предоставени от майката природа, бащите програмисти и кръстниците дизайнери. В играта има двайсет нива, всяко от които в различно място в Египет, с различни условия и с различни проблеми. Но вие навярно знаете, че в Египет и до ден-днешен има само два, но затова пък огромни проблема. Първият е сушата, вторият - водата. Сушата е господарката на пустинята и направо си е враг на заселването. Водата пък е постоянна беда за плодородните земи около река Нил, периодично унищожавани от наводненията. Ей тези египетски проблеми са и вашите проблеми в играта. И още нещо. Трябва да се съобразявате точно с петнайсет божества, всяко от които е свързано по един или друг начин лично с вас и с вашия град. И не само това, ами се налага да строите в тяхна чест все по-големи и по-големи храмове, за да печелите благоразположението им. Разбира се, занимавате се и с обикновени строежи - на пазарища, жилища, хамбари, казарми за армията, защитни валове и други подобни. Богатствата си, за разлика от играта CAESAR, съхранявате в сгради, разпръснати (или концентрирани) из целия град и трябва много да внимавате при евентуални вълнения или бунтове обирджийската паплач да не ви ги разграби. Затова не оставяйте тази сган нито за миг да скучае. Най-добрият начин да я държите в подчинение е да я съсипвате от работа и по непрекъснатите строежи на пирамиди и сфинксове. Вашата цел е във всяко ниво да построите по един монумент. Не забравяйте, че за изграждането на такива неща са необходими финансови и човешки ресурси, които също трябва да си ги осигурявате. Хората ви са специализирани: едни могат да правят едно нещо, други - друго, но всичките, събрани заедно, изграждат вашата пирамида. Ей такива всякакви правила трябва постоянно да спазвате в играта. В противен случай никога няма да успеете да станете истински фараон в една от най-забавните стратегически игри, които излизат през настоящата година.





Impressions / Sierra Studious

Дата на излизане: Коледа '99г.

- качествената строителна серия на Impressions ще има още едно братче - атрактивната среда от древния Египет - строеж на пирамиди

-GM-

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

оферта за търсачи на силни усещания

Ако някой не е наясно с RESIDENT EVIL, той просто е пропуснал класиката на онези по-игри, които са главно и предимно за хора с по-здрави нерви, любители на силни усещания. Но не е късно да си навакса. След RESIDENT EVIL 2, която излезе наскоро, сега доста изненадващо на дневен ред е RESIDENT EVIL 3: NEMESIS. Представена за пръв път на E3 в Лос Анджелис, тя е свързана по много интересен начин с предишните две серии. Втората започва общо взето без логична връзка с първата и средностатистическият геймър смята, че старите герои са потънали вдън земя. Сега обаче се хвърля светлинка по въпроса. NEMESIS започва по времето на RE2, но продължава и след това. Може да звучи заплетено, но не е никак сложно. Ако наглед е необмислено толкова бързо трето продължение на такъв касов хит, CAPCOM дори са длъжници - заради разкриването в пълни подробности на великолепната история, с която не всяка игра може да се похвали. Добрите ни познайници Chris, Barry и Jill пак са тук, но никой за нищо не им вярва. Отчасти, защото всичките доказателства са отнесени от огромната експлозия в пансиона в покрайнините на града. Но и защото корумпираният шеф на полицията прикрива зловещата корпорация Umbrella. Chris се отправя към главната квартира на корпорацията в Европа, а Jill решава да се оттегли от организацията S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad). Точно когато е на път да напусне Raccoon City, се появяват тварите от RE2 и започва действието в играта - и в двете части едновременно от гледна точка на събитията в града. Отначало играете с Jill, но по-късно влизате в кожата на коравия бразилски наемник Carlos Oliveira, който трябва да намери лек и да спаси Jill - иначе я чака незавидната съдба на зомби, а тепърва й предстоят множество приключения. Щом тя дойде в съзнание, събитията се развиват в следващото денонощие след края на RE2. В интерес на истината няма глобални промени като нов енжин или променен начин на контрол в сравнение с втората част. Това ще рече, че решения, взети в даден момент от играта, влияят върху по-нататъшното й развитие. Създате-

трани от тази игра. В играта има 10 различни вида зомби, някои от които вече сме виждали в предишните части. Новите са с по-разнообразно облекло или изглеждат "по-живи", сякаш не са мъртви от отдавна. И не обикалят безмозъчно в кръг, когато ги приближите. Някои от тях стоят облегнати безжизнено на стена и се "събуждат" в най-неподходящия момент. Не винаги сграбчват крака ви, когато са на земята, но ви трябват и много повече патрони, за да ги обезвредите поне за известно време. Общо взето, все съществени крачки по пътя към създаването на по-интелигентни врагове, които крият по някой и друг мръсен номер в джоба си. Отваря се много по-голяма част от Racoon City, както и някои нови местенца. Първата половина на играта върви в жилищната част на града, в която Jill изследва улиците, алеите и полицейското управление, откъдето започна историята в RE2. По-нататък среща Brad Vickers, S.T.A.R.S. пилот и герой от RE (скрит герой и в RE2), който е ухапан от зомби и преди да избяга, споменава, че НЕЩО преследва членове на организацията S.T.A.R.S. Става въпрос за Nemesis, наглед непобедим звяр, обикалящ града и подобен на този, който зарази Claire в RE2. Но само наглед. Ще види той какво може нашата героиня - с нея шега не бива, както впрочем и с всяка друга компютърна девойка в последно време. Въпреки че действието се развива в малко провинциално градче, често имате чувството, че сте се загубили из криволичещите улици. Струпаните барикади се събарят от напиращите зомби. Пожарните стълби, множеството стъпала и тайните пътечки дават по-голямо чувство на свобода от простото преминаване от стая в стая от RE и RE2. Дано времето за зареждане при отваряне на всяка врата да е по-кратко. Да, наистина най-ужасяващото нещо в RE2 е паузата при вратите! Ако случайно сбъркате последната и ви се наложи да влезете или да излезете отново, а после да намерите правилната... Здрави нерви трябват за тази работа. Това е положението, геймъри! Гответе се за поредна класика във вълнуващия жанр на екшъна с вкус на хорър. Nemesis значи възмездие, така че за нашите герои дойде денят да отговарят за прегрешенията си. Макар че по всякаква логика злото не може да търси отмъщение, то е навсякъде и както в живота, невинаги става това, което очакваме. По-добре е човек да се изправи лице в лице със страховете си, преди те да станат ужасяваща реалност. И може би най-вече да се моли онези въображаеми създания на мрака един ден да не се материализират - нали помните, че и те някога са били хора! И така, чакаме. RESIDENT EVIL 3 - NEMESIS ще излезе за Коледа. Стига по традиция като всяка добра игра да не закъснее порядъчно.

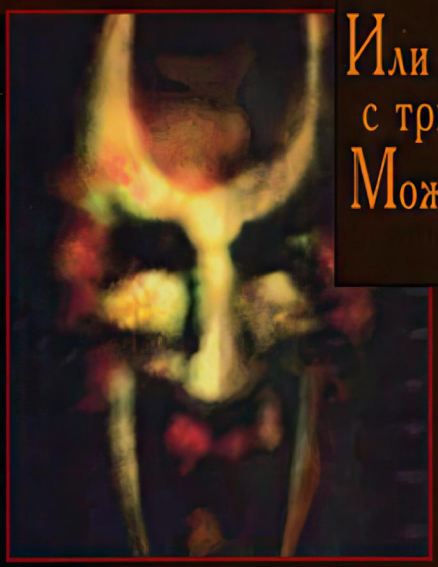
лите от CAPCOM обещават, че на едно и също място могат да се случат различни неща, т.е. преодоляна е омразната праволинейност. Но внимавайте: каквото и да правите, правете го бързо, защото в град, пълен със зомби, времето е сред многото неща, с които НЕ разполагате. Доста от събитията зависят от времето, в което ги извършвате, така че бързайте! И управлението на героите е общо взето същото, което значи, че ако извадите оръжие, не може да мръднете и на милиметър. Все пак, за да не е абсолютна приликата с RE2, има и някакво допълнение към начина на прицелване - какво точно обаче, времето ще покаже. Освен динамична камера в 3D околна среда, RE3 има опция и за фиксирана камера при предварително рендирана околност. Може да звучи ограничаващо, но зададените гледни точки са направени така, че все пак да има някоя и друга лоша изненада от време на време - пълен поглед винаги и върху всичко просто не е реалистичен. Вероятно това не е по вкуса на всеки, но който е с по-слаби нерви, нека да стои нас-

благодарение на Cali

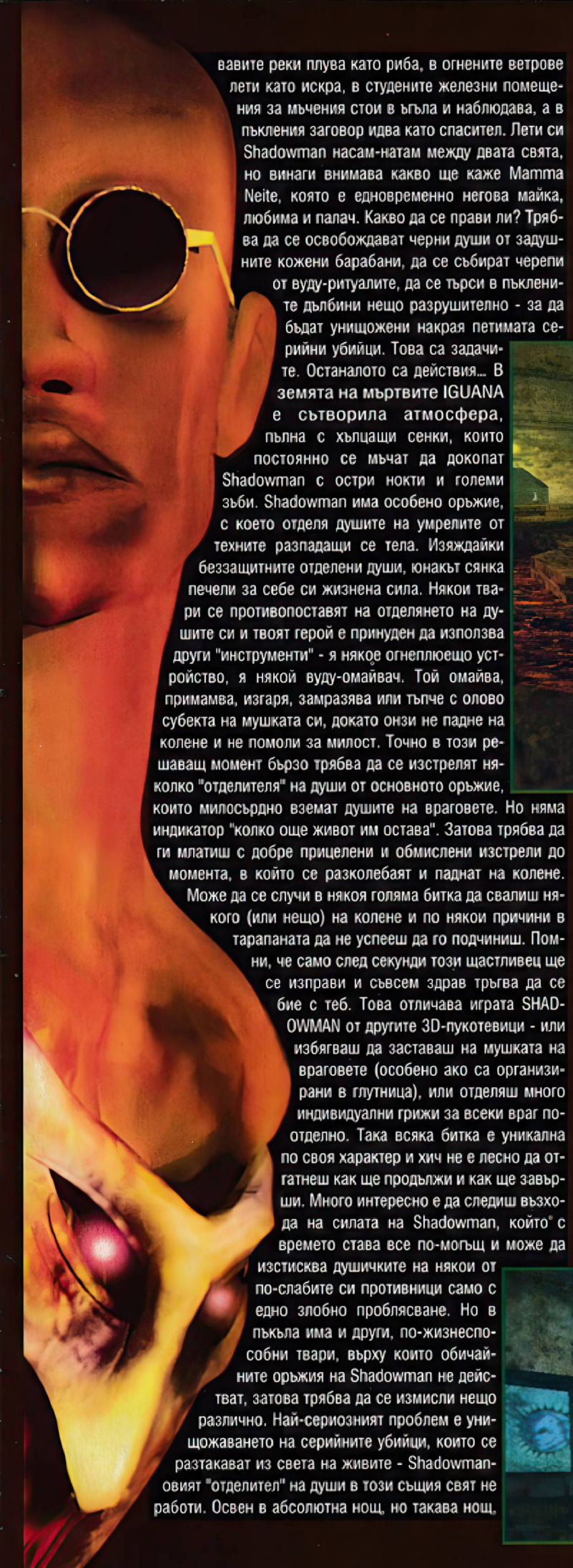
SHADOWMAN

Нищо по-малко - суперджендем!

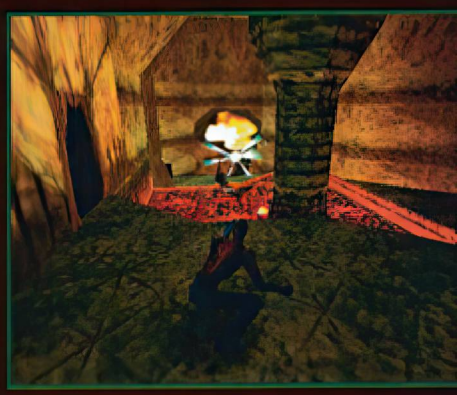
Може ли душата да се отдели от тялото? Или да се целувате романтично с тристагодишна вуду-жрица? Може, в SHADOWMAN всичко може.



Още при първия досег с Shadowman ми стана ясно, че е мъжкар и с него ще се разберем. Мигом пролича, че е силен и хладен мъж, чийто живот не е песен. Някога Shadowman бил истински човек, дори студент по литература, и се е казвал Mike LeRoi. След ред нещастни събития обаче (свързани с вуду-магии) Mike загубва семейство си, умира нещастно... И оттогава не намира покой, защото става марионетка в ръцете на вуду-шаман, на когото е длъжник. Обаче! Появява се красивата тристагодишна вуду-жрица Mamma Netie в тялото на невинна девица и предоставя убежище на нещастния нежив Mike. А за да е по-спокоен, изяжда сърцето му и след дивашки ритуали отпечатва на гръдния му кош маската на вечността. Маската на старите африкански вуду-шамани, охранявали света на живите от злините на света на мъртвите. След ритуала Mike се събужда като Shadowman, безсмъртен владетел на сенките, който може да пътува между царството на мъртвите и света на живите. И защо е всичко това, ли? Ами в света на мъртвите става нещо сериозно и нередно. Необходим е нов пазител на реда, нов Shadowman. Предишният пазач изчезва преди стотина години, когато от него няма нужда. Но сега пак е необходим, защото група от света на мъртвите е осъществила връзка между пъкъла и земята чрез петима живи серийни убийци. Новият Shadowman трябва да иде в пъкъла, да разкрие тази връзка, да я проследи до реалния свят и да унищожи петорката. Всичко това е много за бившия Mike, така че в настъпилата бъркотия той изплюва и последния съсирек кръв от гърлото си и се измъква от осквернената мръсна църква някъде в блатата около Ню Орлеан. Навън, под слабите слънчеви лъчи го посрещат с вяло лаене умрели кучета... Посмъртните съдби на нещастните (а може би щастливи) Стражи на сенките, които са се изплъзнали от безкрайното колело на живота, се мяркат толкова набързо, както се мярка в тревата пепелянка, преди да те захапе по глезена, т.е. секунда по-рано. Да благодарим на неTurok-овата издънка на фирмата IGUANA, че ни предоставя неотразим миг да надзърнем в полуоткрехнатата утроба на пъкъла, където има толкова много за гледане, слушане, изпробване и главно за усет чрез собствената кожа. Но да не изпреварваме това, което и без друго ни чака. Да тръгнем по стъпките на Shadowman, който в кър-



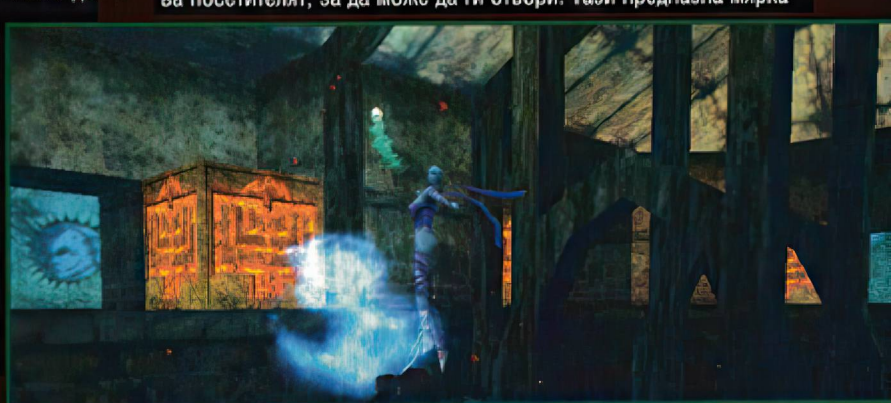
вавите реки плува като риба, в огнените ветрове лети като искра, в студените железни помещения за мъчения стои в ъгъла и наблюдава, а в пъкления заговор идва като спасител. Лети си Shadowman насам-натам между двата свята, но винаги внимава какво ще каже Mamma Neite, която е едновременно негова майка, любима и палач. Какво да се прави ли? Трябва да се освобождават черни души от задушните кожени барабани, да се събират черепи от вуду-ритуалите, да се търси в пъкления дълбини нещо разрушително - за да бъдат унищожени накрая петимата серийни убийци. Това са задачите. Останалото са действия... В земята на мъртвите IGUANA е сътворила атмосфера, пълна с хълцащи сенки, които постоянно се мъчат да докопат Shadowman с остри нокти и големи зъби. Shadowman има особено оръжие, с което отделя душите на умрелите от техните разпадащи се тела. Изяждайки беззащитните отделени души, юнакът сянка печели за себе си жизнена сила. Някои твари се противопоставят на отделянето на душите си и твоят герой е принуден да използва други "инструменти" - я някое огнеплюещо устройство, я някой вуду-омайвач. Той омайва, примамва, изгаря, замразява или тъпче с олово субекта на мушката си, докато онзи не падне на колене и не помоли за милост. Точно в този решаващ момент бързо трябва да се изстрелят няколко "отделителя" на души от основното оръжие, които милосърдно вземат душите на враговете. Но няма индикатор "колко още живот им остава". Затова трябва да ги млатиш с добре прицелени и обмислени изстрели до момента, в който се разколебаят и паднат на колене. Може да се случи в някоя голяма битка да свалиш някого (или нещо) на колене и по някои причини в тарапаната да не успееш да го подчиниш. Помни, че само след секунди този щастливец ще се изправи и съвсем здрав тръгва да се бие с теб. Това отличава играта SHADOWMAN от другите 3D-пукотевици - или избягваш да заставаш на мушката на враговете (особено ако са организирани в глутница), или отделяш много индивидуални грижи за всеки враг поотделно. Така всяка битка е уникална по своя характер и хич не е лесно да отгатнеш как ще продължи и как ще завърши. Много интересно е да следиш възхода на силата на Shadowman, който с времето става все по-могъщ и може да изстисква душичките на някои от по-слабите си противници само с едно злобно проблясване. Но в пъкъла има и други, по-жизнеспособни твари, върху които обичайните оръжия на Shadowman не действат, затова трябва да се измисли нещо различно. Най-сериозният проблем е унищожаването на серийните убийци, които се разтакават из света на живите - Shadowmanовият "отделител" на души в този същия свят не работи. Освен в абсолютна нощ, но такава нощ,



разбира се, на Земята няма. Затова трябва да се сдобиете с... Мълквам, защото май започвам да издавам сюжета, а това ще ви развали удоволствието. Освен "отделителя" на души и някои прозаични оръжия, като пушки, картечници и други помагала, Shadowman използва по време на своите скиталчества из земята на сенките deadside и разни вуду-хватки, като например карти-тарок, останали от предишния Shadowman, които не само показват бъдещето, но са и ориентир

На мъртвите земята - пуста, празна
Зад портата с човешки кости - мрак
И можеш да се взираш ти напразно
От светлината няма и следа

в магическите главобльсканици. Най-доброто в тази игра е структурата на пъкъла, в който се движиш. Във всяко ниво има скрити от 5 до 15 "душевни барабана", които трябва да намериш и да изсмучеш от тях душите. SHADOWMAN притежава "душомер", който в зависимост от погълнатите души измерва силата на главния герой. Магическите порти към другите светове са "заключени" с йероглифи, които показват каква сила трябва да притежава посетителят, за да може да ги отвори. Тази предпазна мярка



идва от предишния Shadowman, за да не може току-така да се прониква в напълнените с души барабани в подолните етажи на пъкъла. Магическата сила има общо дванайсет степени. Първите могат да бъдат достигнати след изяждането на четири-пет души, но за по-висшите степени са необходими десет или дори двайсет души. Централното ниво в земята на мъртвите е нещо огромно, от което водят многобройни врати към другите мъртви светове. Това ниво е невероятно сложно и докато го играех, по-голямата му част така си остана недостъпна за мен, макар че моят Shadowman стигна до седмата степен на силата си. Освен заключените врати тук има и безброй други препятствия, които Shadowman преодолява чак когато бъде увенчан с различни защитни glyph-ове и накичен със специална екипировка. По-сетне Shadowman се научава да отваря разните кожените ципи, да лази по горящите дъски, да се катери срещу течението на кървавите водопади, да отмества нажежените каменни блокове, да бумка както трябва по барабаните, да ходи по врящата лава и дори (най-накрая) да плува в езерата от лава. Но преди това трябва по цели

дни да тичаш из няколко взаимно свързани нива и да мръщиш, че никъде не можеш да стигнеш, въпреки че "някъде натам май трябваше да бъде". Огромни усилия коства постигането на първото познание - как да преместваш нажежени каменни блокове, след което с удоволствие се връщаш във вече преминатите нива и лазиш по местата, в които още не си бил. Но няма да намериш скрити тайни или бонуси. Вместо тях ще установиш, че от най-първото ниво води (скрит зад някакъв глупав камък, който досега не си могъл да отместиш) жизненоважен проход към Долните Фабрики на Ripper-овия Санаториум; че над водопада, който изтича в езерото (което също честно и почтено си изръшкал и проучил), се разпростира цяла друга

система от пещери; че тези пещери пък водят до "повърхността" на пъкъла; че оттам можеш да преминеш в десетки други дупки и отвори... Въобще всичко това прилича на огромно швейцарско сирене с много, много дупки. Огромно, ще рече наистина огромно: над двайсет грамадни, изключително сложно преплетени пъклени блокове надупчена скала, скриващи подземни езера, реки, храмове, въжени линии, вятърни мелници, железници, фабрики и стотици други кътчета - всичко това грубо го пресмятам след две седмици най-почтено играене до побъркване. Въпреки че средата на тази игра е толкова обширна, в нея нищо не се повтаря. Навсякъде нещо има, навсякъде нещо става. Или някого (нещо) гониш, или от някого (от нещо) бягаш, или нещо търсиш, или проучваш лабиринти, или мъдруваш над дяволски ребуси, или обмисляш как да преодолееш наглед непреодолимо препятствие, или минаваш през вече завладени територии, или търсиш онзи проклет glyph на стената, който вече можеш да прогориш, но той пък сега някъде се е дянал... Има безброй тайни места, за откриването на които играта те възнаграждава щедро в специалното меню, където след всяка разкрита тайна можеш да си включиш някоя дяволия от рода на "Shadowman гори ON/OFF", "Да играя като Mamma Nettie ON/OFF" и така нататък. "Винаги съм знаел, че последната тайна на храма на огъня ще е трудна, но пък чак толкова... Успях да избягам от жри-

ците, преодолях хиляда огъня, натъпках се до спукване с десетки души, а сега пред мен се разпростира такова огромно поле от лава, че не знам, как да продължа. И само един проблясък на бъдещите времена ми показва, че заключен в кръг метален летя към небесата за огнения дар, който изгаря моето тяло... стотици огнени докосвания чертаят символа на слънцето по кожата ми и аз падам, падам, падам..."(из спомените на Shadowman). SHADOWMAN е игра горе-долу на 60% екшън в стила на TOMB RAIDER, а останалите проценти са размишляване. Казах ли вече другото, което мисля? Е, сега го казвам: според мен тази игра е най-добрата засега за годината!!! От която и страна да го погледнеш!!! Например графиката е на Voodoo 3 в разделителна способност 1024x768 в 32-битови цветове. SHADOWMAN няма, ама няма никаква конкуренция дотук. Не знам доколко картинките на тези страници пресъздават истината, но какво ли няма в играта - гранясали мъртвешки диви плодове, пънове и отровни езера, фабрики за производство и складове за дяволски играчки, от които излизат разни перверзии, пъклен храм, чиито тайни пази тълпа от летящи насам-натам неживи жрици на змийския бог Noa, облицовани с плочки стаи за мъчения със стени, оплескани със засъхнала кръв и.... Има моменти в играта, например когато на Shadowman (след изпълнена задача) му прогарят в почернялото месо някои защитни орнаменти, които са така силно въздействащи, че ти настръхват космите не само по главата... Музиката към играта е нещо, за което е редно да се напише отделна рецензия. Затова съвсем накратко: фантастични звуци на вуду-барабани, тържествени хорали, тих плач на деца, свирене на вятър, неземни песни на цвърчащи скакалци, плач на измъчвани, рев на изяждани, цивренe на събличани, съскане на сварявани и още, и още.....

-GM-

Картите функционират горе-долу така:

Карта A: Poigne (енергия) - към кръвта прилепваш, а водопадите прехвърляш с мост

Карта B: Asson - свещената вуду-дрънкалка примамва горящи глави без крайници

Карта C: Calabash (кратуна) - повърни разваленатa тиква и ухапи вероломната тъща

Карта D: Marteau (чук) - с костената палка върху барабана и ключалката се отваря

Карта E: Flambeau (факел) - светиш и гориш, от болка се извиваш

Карта F: Baton (пръчка, тояга) - копието късо само намира сърцето

Игра с голямо И, която ви кара да забравите всичко на света. Игра, която играете, докато имате сили да дишате...

Плюсове: + Оригиналност + Обширност + Комплексни нива + Великолепна графика + Потресаваща музика и звуци + Изключителна в игрово отношение

Минуси: - Невинаги може да се нагласи степента на трудност

Iguana / Acclaim

PC WIN '95/'98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 100 Mb HDD, DirectX 6.1

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 10/10

В началото било словото. Не! В началото е бил редът. В началото е бил законът, който Бог е въвел в разбъркания Космос и така е сътворил сегашния ни свят... Тогава наистина е имало ред, а не само физически закони, според които се въртят планетите. Имало е морална система, различаваща Доброто и Злото. И когато Бог най-накрая създал Адам, а още по-сетне и Ева, тези двамата били морални - докато не се изкушили от нашепванията на Сатаната и не нарушили Божията забрана. След което били изгонени от Рая и захвърлени в света, където силите на Доброто и Злото се сборичкали за съдбата на техните души. За Авел и Каин всички сме чували, нали? И за това, дето Каин убил Авел и така се обрекъл на безкрайни мъки, също сме чували. И не само той живял във вечни мъки, но и осъдил на терзания цялото свое потомство - човечеството, което заселило постепенно цялата земя, т.е. всички нас. Затова и днес за нашите души непрекъснато се борят силите на Доброто и Злото. Затова и днес живеем в свят, ужким управляван от Закона, а в действителност от Хаоса. Защото всички носим в себе си Наследството на Каин (казано на английски, Legacy of Kain).

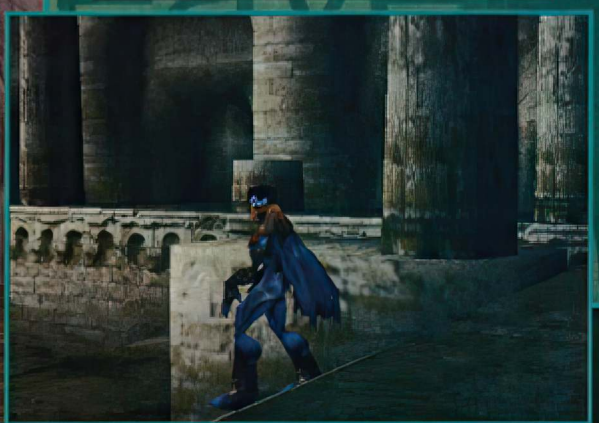
СъВсем Вампирясал Вампир

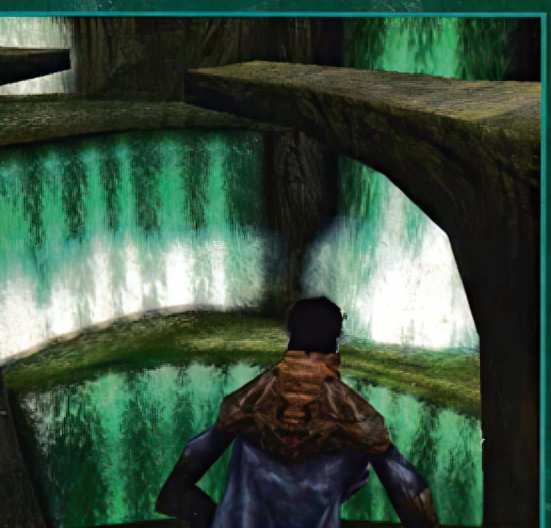
legacy of KAIN: Soul Reaver

Това изобщо не е проповед, братя геймъри. Аз просто умувам какво ли са имали предвид авторите на първата игра LEGACY OF KAIN, когато са измисляли сюжета и името й. Защо в нея главният герой, тръгнал по пътищата на съдбата, разкъсван между разума и сърцето и преследвайки възвишени цели, е принуден да извършва злини? Защо е вампир, който за да живее, трябва да смуче кръвта на другите? В тази игра, наречена BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN, пред Каин (пред геймъра) има две възможности - или да стане владетел на света, в който живее (светът Nosgoth), или да загуби своите способности и да се превърне в обикновен смъртен. Каин избира първото и това за него е по-добрият, но за света - по-лошият избор. Сегашната втора игра LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER е разказ за това, как от злото може да се роди само друго зло. Каин вече е властелин на света Nosgoth и всичко върви от лошо към по-лошо. В LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER има нов главен герой - Raziel. Каин се е превърнал в онова, което си е избрал, т.е. архидемон или, ако предпочитате, главен бос в новата игра. Рейзъл е второстепенен герой от BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN, един от шестте слуги на властелина - слуги-вампири, които са нещо като министри в Каиновото правителство. Главната задача на тия шестима "министри" е да се грижат небесата да бъдат непрекъснато покрити с дим, който да пречи на проникването на слънчевите лъчи. Към които, както знаете, вампирите са изключително алергични. В свободното си време Рейзъл се занимава с непрекъснато усъвършенстване на своите качества и умения. Всички останали "министри" се занимават с абсолютно същото. Но Рейзъл стига в тези си усилия най-далеч - дори се научава да лети и така надминава способностите и на своя господар. Ревнивият и почувствал заплаха за властта си Каин извиква своя подчинен, произнася драматична реч и разкъсва крилата на гърба на Рейзъл. И после го изхвърля от свитата си. Запраща го в страшен призрачен свят, където Рейзъл остава затворен стотици години. Отношението на Каин към Рейзъл е същото като на Бог към Адам - отношение на бащата господар към разбунтувалия се син. Рейзъл се превръща в скитник, оставен сам на себе си, при това с разкъсани криле, с които може само да пърха, но не и да лети. И тръгва Рейзъл по пътя на отмъщението. Новата игра LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER започва в момента, когато Рейзъл се завръща във вампирската империя, намира я в развалини и иска да разбере какво се е случило, за да отмъсти. Светът в SOUL REAVER е изграден в стила на тежката готическа архитектура, в която преобладаващите цветове са нюансите на кафявото, сивото и зеленото. В играта няма нива, структурирани по класическия начин. Цялата тя всъщност е нещо като "скачени съдове" от пещери, скалисти места, храмове, коридори, зали, кули и водни пространства. Не очаквайте да ви се запише това или онова ниво - тук има друга, и то добре разработена система на

Великолепен дизайн, красива готическа архитектура, напрегната атмосфера. Безброй нови идеи и хрумвания. Плюсове: *+ Изключителен художествен стил + Невероятен смесица от цветове, музика, звуци и сюжет - една тотална атмосфера + Не можете да умрете + Дуалистичен свят + Вълшебен меч и glyph-и* ***Минуси:*** *- Малко непрактично управление*

loading. Щом Рейзъл встъпи на някой терен, играта сама си записва в паметта (без да прекъсва вашата акция) всички съседни територии - в случай че решите да продължите в една или друга посока. Така възниква едно гигантско и абсолютно хомогенно ниво - светът Nosgoth. Както знаете, вампирите са безсмъртни. А Рейзъл е вампир, значи не може да умре. Може обаче да получи нещо като енергийна криза, ако отдавна "не се е хранил" или е бил нападнат от превъзхождащи го вражески изроди. Но в този случай не става дума за кръв, истинската храна за всички вампири откак свят светува. Рейзъл предпочита да се храни с души. Когато нивото на енергията му, отразено на спираловидния energy-bar, спадне под критичната точка, той пропада в някакъв призрачен, да го наречем спектрален свят. Преходът към този свят не е нещо като пътуване. Не, промяната става веднага и на място. Правилните линии в "нормалния свят" се променят в призрачни криви линии, а преобладаващият тюркоазен хлад на скалите и колоните става още по-тъмен. Променя се почти всичко - времето спира, формите се изменят, цветовете потъмняват, музиката, звуците, всичко става друго до такава степен, че няма да се учудя, ако се окаже, че авторите на играта са се консултирали с наркомани. Изнемощелият Рейзъл, за да се върне в "материалния свят", трябва да се зареди с енергия, търсейки фигури, на които да вземе душите. Успее ли, завръща се. След като поиграете известно време, свиквате с този "дуализъм" и откривате, че от подобна бъркотия се извлича печалба. Много задачи могат да бъдат изпълнени, само ако се превключвате от "спектралния" в "материалния" свят: едните проблеми решавате на едното място, другите - на другото. Прехвърлянето между световете става със и без портали и без ориентировка с всякакви абстрактни знаци. С малко усилия бързо се научавате как да се движите из играта. А щом свикнете, повече от ясно ви става, че насреща ви има великолепно забавление. Най-важните елементи са проучванията и битките. Рейзъл използва като оръжия някои от предметите, които е открил. Прътът например става и за копие. Научете се да хвърляте предметите надалеч и да уцелвате с тях врага - това е безопасен и прост начин за обезвреждане. Ако се наложи, може да разпаряте и с голи ръце (имате на разположение по три добре развити нокътя на всяка ръка) или да набождате подивелите изроди на копието си. Но в двубоите с по-развитите чудовища и вампири и особено във важните сблъсъци с някои от босовете този арсенал не е достатъчен. По тъпата причина, че не можете да мъкнете със себе си всички тояги и прътове, които ви се изпречат на пътя. Или имате някакъв предмет в ръката или не - никакъв инвентар на предметите и склад за боеприпаси в играта няма. Налага се да овладеете и изкуството на вълшебствата. Те са седем и в играта им се вика glyph. Всеки glyph се намира в олтар в света Nosgoth. При употребата на вълшебство превключвате към техния графичен списък, означавате си някое и мигом го използвате. Има ледени, огнени и други glyph-и с различна сила и различно действие, в които ориентировката и употребата са безпроблемни. Разбира се, вълшебствата трябва да се спечелят, а местата, където това може да стане, не са много, затова икономисвайте ги! За да е пълен списъкът на възможностите за нападения на Рейзъл, трябва да спомена и още едно оръжие. То всъщност е единственото "нормално" в играта, нарича се Soul Reaver и представлява меч, който може да бъде зареден с различни елементи и в зависимост от това се използва. Ако потопите меча във водата, в огъня, в слънчевата светлина или в нещо друго, сдобива те се с оръжие, което примерно произвежда fireball-и, изпраща унищожителни вълни и т.н. LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER фактически е много опростена игра. Почти нямате чувството за безпомощност, само търсите продължение на пътя, а решенията ви спохождат сравнително бързо. Това идва най-вече от много прегледната структура на света. По-сложни са преходите между двата свята и скачанията през порталите. Това в началото е неприятно, но е само въпрос на време да се усети необикновената красота на играта, в която са великолепно съчетани екзистенциализмът, фентъзи-ужасът и едно абсолютно ново игрално отношение, изобретателна графика и страхотна музика.





LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER е свободно продължение на играта BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN. Това е необичаен случай на втора серия, тъй като първата игра е много по-различна не само като графика, но и като жанр. BLOOD OMEN, чийто антигерой Каин вече се е превърнал в централен подлец, е обикновена RPG със силно изразени склонности към екшъна. Има няколко извънредно интересни мотива и игрови идеи и хрумвания (Каин може да се променя в различни животни, например в прилеп или вълк, и благодарение на това преодолява трудностите), но въпреки увлекателния сюжет и приятно мрачната атмосфера от търговска гледна точка играта се оказа пълен провал заради остарялата си графика. SOUL REAVER обаче е изключително радикална преработка - все едно че между двете игри са изминали десет, а не само две години...

ПОЧТИ под ВЪЗБРАНА

life of KINGPIN crime

Драги по-млади геймъри, ако искате да си останем приятели, дайте на вашите родители да прочетат тази рецензия. И после пишете - ще ми се да разбера каква е тяхната реакция и за какво сте си говорили вкъщи. Защото играта KINGPIN: LIFE OF CRIME е абсолютен симулатор на престъпния гангстерски свят, в който се убива и псува на всяка крачка.

Тази 3D-смесица от екшън и малко адвенчър е дело на фирмата XATRIX, която досега не беше известна с кой знае какво, освен с няколко игри на средно ниво като CYBERIE и RADNECK RAMPAGE, отдавна потънали в забрава и прахоляк. Този път обаче XATRIX е успяла да привлече вниманието на фирмата дистрибутор INTERPLAY главно чрез изпиване на жестокостите, ругатните, престъпленията, секса и разрушенията в играта, за която говоря. От своя страна INTERPLAY се отблагодари на XATRIX със скъпо платена масирана рекламна кампания, която (за радост на едни и за съжаление на други) явно води до големи продажби и печалби из цял свят. Добрата реклама може да продаде всеки тъпизъм, но KINGPIN (казвам го много раздвоен) не е такъв случай. Бих сравнил този продукт с филма "Криминале" на Куентин Тарантино - брутален, но забавен. Или обратното - забавен, но брутален. При това, явно създаден с мерак за големи печалби.

Да си представим, че геймърът Мони е намерил KINGPIN, занесъл го е у дома си, почнал

е да го играе и по едно време решава да звънне по телефона на геймърката Мая, за която знае, че бичи същата игра на своето PC Pentium III, 400 Mhz с Voodoo 3. Ето един възможен диалог между двамата:

- Здрасти, Мая, да знаеш и аз го имам вече тоя KINGPIN. Ти докъде я докара? Запецна ли някъде?

- Здрасти, нали е готина? Като ти казвам, да ми вярваш. Виж, там някъде трябва да има един лост. Намери ли го?

- Намерих го. Какво да правя с него?

- Как какво бе, фрасни с този лост онази жена.

- Къде има тук жена? А да, видях я. Леле, как я цапнах! Ама много взе да пищи бе, Мая.

- Фрасни я отстрани и ще млъкне. Фрасна ли я?

- Да, млъкна, ама още мърда. Стра-

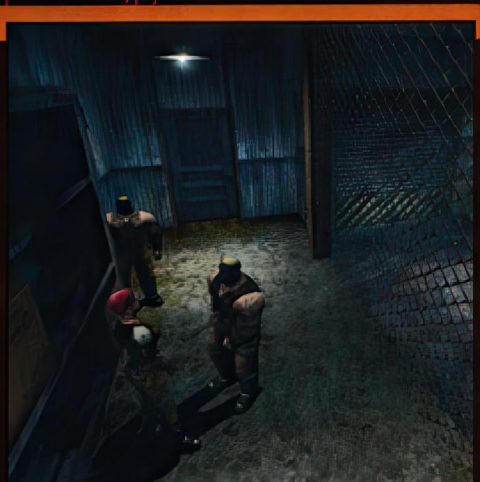
хотен енджин, ама защо нямам и пушка бе, че да я довърша тая мръсница?
- По-късно ще имаш и пушка, и пистолет, бъди спокоен. Провери дали оная още мърда.
- Мърда, по дяволите.
- Удряй още тогава, по главата удряй. Млъкна ли?
- Е, сега вече май й видях сметката. Значи, викаш, по-късно ще имам и пушка?
- Ще имаш, ще имаш, айде сега чао и ако има нещо, пак се обади.

Този диалог е измислен, но напълно реалистичен, защото KINGPIN е симулатор на престъпленията и бруталността, какъвто сигурно втори по света няма. Играта е разположена в едно измислено минало време на Чикаго, най-престъпния град в историята на човечеството, където властва босът на мафията, наречен Kingpin. Ти, т.е. родният мил геймър, започваш като пълен нещастник, пълна нула, но обсебен от неистовото желание да завладееш града. Цялото ти имущество са няколко парцала на гърба и железен лост, който здраво стискаш в дясната ръка. Този железен лост е началото на жестокия път към властта. С него убиваш, осакатяваш, разрушаваш. А може някой ден да превземеш Чикаго и да заловиш самия Kingpin, кой знае! Във всеки случай - длъжен си да опиташ. Като начало можеш да пребиеш онзи пиян дядка на ъгъла и да го преджобиш - като нищо и пари ще намериш у него. По-късно пак с лоста се сдобиваш и с нерегистрирана пушка. А още по-после почваш да разговаряш с другите хора (езикът ти е просташки, разбира се), като в повечето случаи тези диалози завършват със смъртта на твоите събеседници. В постоянно напрежение си, защото трябва да внимаваш кога точно другият ще си изтърве нервите, че да имаш повод да му видиш сметката.

"Е, к`во, това го има и в другите 3D-екшъни", ще кажат по-опитните геймъри. Така е, ама не съвсем. И за HALF-LIFE може да се каже, че е като QUAKE 2 и че използва модифицирания му engine (както го използва и KINGPIN). Но върху темелите на обикновено бягане и убиване HALF-LIFE е построен като перфектна и динамична история, която напомня на SciFi-екшънфилм. По същите причини и KINGPIN е нещо ново - брутален и жесток модел на престъпен град. За мен това е типичен случай на игра, която не бива да попада в ръцете на деца, подрастващи, юноши, девойки и нездрави в психично отношение личности. И не толкова заради жестокостите, които се вършат и простотиите, които се говорят, а заради възможността геймърът да повярва, че на този свят може със злоба и агресия всичко да се постигне. В тази игра няма нищо позитивно, нищо законно, навсякъде мирише на своеволие и анархизъм, преминати са всички граници. Целта в играта е да се превърнеш в най-големия мръсник и гад, който осакатява, измъчва, убива, краде, разбива, интригантства и принуждава хората да вършат същите недостойни и незаконни неща. При това върши всичко с такъв плам и хъс, че към него се присъединяват всякакви други долнопробни елементи, изпълнени със злоба и окичени с оръжия.

Градът, който в играта трябва да бъде унищожен, е разделен на шест части. Всяка част се състои от централно място т.нар. HUB-ниво със разни сгради, около което има още четирипет SUB-нива. Централното HUB-ниво най-често е "къщурка", в която не се стреля много-много. Там човек по-скоро си почива и клюкарства за събитията из града. В HUB-нивата има спокойни барове с проститутки, травестити и пияници, където не се ходи с оръжие (оръжието, боеприпасите и другите гангстерски атрибути се купуват или "вземат" от магазинчетата). Там се водят светски диалози и флир-

тове, но теб, разбира се, това не те устройва и щом успееш да вбесиш всички наоколо, предизвикваш масова престрелка. След като целият квартал бъде напълно разрушен, избит, пленен и ограбен, ти доволно си тръгваш на бял кон (мотоциклет, джип, хеликоптер или нещо друго) към следващото място, където пак започваш като мърляч. Не защото си стеснителен, а защото на новото място още не разполагаш с достатъчно оръжия, средства и познанства. След време се издигаш и в останалите квартали на Чикаго и поискваш да мериш сили със самия Kingpin. А той те следи внимателно и се мъчи да те смачка. И докато в началото на KINGPIN девизът ти е по-скоро адвенчърското "вземи-донеси-питай, после убивай", с напредването в играта той се променя в екшънското "първо убивай, после питай". И така, за съжаление, KINGPIN се превръща в нещо като DOOM или SIN. Това се случва едва ли не с всички подобни 3D-екшъни, може би с изключение на такива игри, като TERMINATOR: FUTURE SHOCK, THIEF или HALF-LIFE. Лично аз предпочитам игрите, които през цялото време остават верни на себе си, а не се превръщат в безсъдържателни оргии с убийства и жестокости.



В предишното си превъплъщение, преди да се извърти в тъпо стреляне и убиване, KINGPIN изглеждаше обнадеждаващо. Адски интересни ми бяха някои неща. Например как да убедя да тръгнат след мен бъдещите ми верни биячи и мутри. Или как жителите на града изненадващо бързо схващат кой е по-силният и не го тормозят, дори му помагат в бъркотиите. Любопитна е възможността да си наемеш хора, които да ти свършат някоя мръсна работа. Избираш сред няколкото касоразбивачи, които предлагат услугите си да ти отворят набелязания сейф: единият взима по-скъпо, другият - по-малко, а ти трябва да прецениш кой е по-надеждният. Интересно и примитивно (но реалистично) е поведението на героите, у които от време на време забелязваш проблясък на хитрост и разум (като в HALF-LIFE). Те контактуват помежду си, заговорничат на групички дали да нападнат, или да отстъпят, разпръскват се, за да претърсят склада, в който се криеш, подвикват си един на друг, когато се изгубят от погледа си, а като се гоните по покривите, скачат по корнизите така ловко, както и ти. Някои по-висшестоящи гангстери пък изпращат срещу теб първо своите подчинени, а чак след това се осмеляват да се бият лично. Ей такива дреболии, но толкова много, че наистина имаш чувството, че си в общество, в което си чужденец, и то единно се бори с теб.

Освен с пари, полека-лека джобовете ти се пълнят и с разни необходими предмети. Когато например на мотоциклета ти му дотрябва нов акумулатор, сигурно вече го имаш под ръка. Една от най-важните ти дейности е да търсиш и намираш нови оръжия, без които на определени места си съвсем безпомощен. Биячите и мутри-

Ако искате да станете истински престъпник, може да спите с този симулатор под възглавницата. Ще се научите как да убивате, да осакатявате и да станете бос на всички престъпни босове.

те няма да са верни само заради красивите ти очи - трябва хем да си добре въоръжен, хем да ти е пълен портфейлът. Е, много геймъри ще предпочетат старата изпитана quake-тактика: "ще прелетя навсякъде като фурия и всичко де що видя, ще избия", но в случая е важното, че KINGPIN предлага и алтернативни подходи (въпреки че така или иначе пак избиваш всички). Така че играта е интересна и за геймърите, на които QUAKE вече им е дошла до гуша.

Детайлите, средата, текстурите и главно фигурите са на отлично ниво. Над главата ти от време на време прелита влак-стрела, пияниците отпиват направо от шишетата с мърляви етикети, стените из града са облепени с рекламни плакати и изписани със спрей. Дори се виждат афиши за филми, като Blade Runner, Scarface и Trainspotting. За изобразяването на най-реалистичните наранявания и осакатявания, които можем да си представим, KINGPIN използва специалния лиценз AD&D

Приказвам за този KINGPIN много повече, отколкото трябва, но с една-единствена идея: играта заслужава висока оценка, но дали е добър гейм лично за теб, по-младия геймър, не е зле да решиш заедно със своите родители. Лично аз ви препоръчвам да се откажете от нея, ако не сте навършили 25 години, не сте били в казармата и не сте следили внимателно войната в Косово.

(Advanced Death & Dismemberment). Енджинът на QUAKE 2 е специално преработен от XATRIX, така че освен 32-битовите цветове има и детайлни skin-текстури, ориентирани главно към раните по кожата (skin) на героите. Можеш да нараняваш своите противници с химикали, да им дупчиш месото, да навяхваш и чупиш крайниците им, при което всички рани си личат много ясно, даже и причинените от огнестрелни оръжия. А куршумите оставят различни рани по различните части от тялото, дори причиняват различни осакатявания. Не мога да не спомена диалозите и ругатните. Под път и над път се чуват "shit", "piss", "cock", "bitch" или "motherf...er", произнасяни от дрезгави пиянски гласове. Много любопитно е къде са ги намерили тия дубльори... А изпълненията на рап-групата Cypress Hill могат да накарат нещастния геймър да си намери някое пушкало и да тръгне да трепе, да трепе, да трепе...

Плюсове: + Хитро съчетание на адвенчър и екшън в съотношение 1:3 + Великолепно шлифован симулатор на престъпления и зло + Чудесна графика на средата, невиждани детайли на раните + Рап-групата **Cypress Hill**
Минуси: - Обикновено "клане" - "Забранено за непълнолетни и психически неустойчиви геймъри"

Xatrix / Interplay

PC WIN '95/'98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 300 Mb HDD

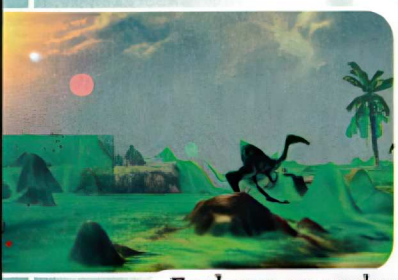
Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: 16 GMs

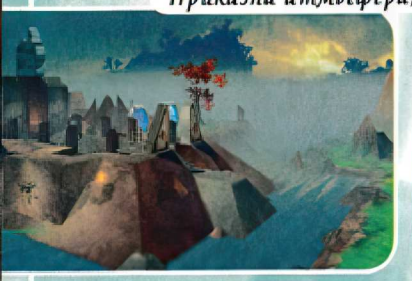
Оценка 8/10

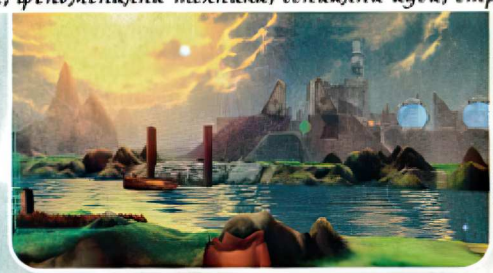
outcast

Хит ли ще стане? Ето ви го хита!



Приказна атмосфера, феноменална техника, гениални идеи, страхотен гейм - накратко бомбата OUTCAST

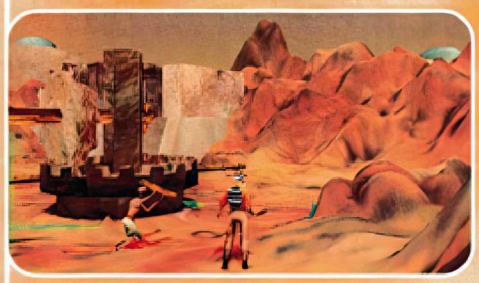


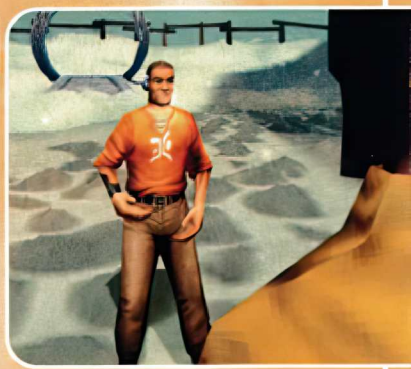


Главният герой в OUTCAST е Cutter Slade, специален агент за опасни операции. Не му е проблем да се сблъска очи в очи със силен противник, да борави с всякакви оръжия или да оживява на най-невероятни места. Но този път задачата му е по-различна. Не всеки може да надникне в други измерения, а точно в едно от тях се разиграва OUTCAST. Всичко започнало с малък експеримент - в другото измерение изпратили непилотирана сонда, за да изследва новооткрит феномен. Там - в онова, другото измерение, сондата работила без проблеми - заснела кадри от пейзажа, явно култивиран от мислещи същества, установила наличието на среда, подобна на земната, и изпратила информация за всичко това на Земята. Миг след изпълнението на задачата сондата била повредена - явно от местно интелигентно същество. Много важно, ще речете, нали вече си е свършила работата. Да, но енергийният заряд, който унищожил сондата, преминал заедно с изпратените данни в нашето родно измерение. А различните измерения хич не се понасят помежду си и сондата трябва по най-бързия начин да бъде оправена. В противен случай Земята е заплашена от тотална катастрофа: усилва се "другоизмерен" ураган, който поглъща всичко по пътя си. Задачата на Slade е да съпроводи тричленна група учени до другото измерение и да й осигури безопасност. Но там, няколко измерения по-нататък, Slade се събужда облечен в странно облекло, приличащо на расо, насред непозната земя, населена със странни същества. Тези същества пък смятат, че нашият човек е Ulukai, т.е. богоизбран герой, призван да спаси техния свят. И Slade разбира, че само съпровождането на тримата учени не стига... **С много неща OUTCAST ви взема акъла и ви кара да се влюбите в нея.** Техническата й страна изпреварва конкуренцията направо със светлинни години и доказва, че технологията на voxel-ите може да изглежда не само като в ARMORED FIRST, COMMANCHE и DELTA FORCE на фирмата NOVALOGIC. Че класата на OUTCAST е много по-висока, можете да се уверите и от картинките на нашите страници. Максималната разделителна способност е 512x384 и ако разполагате с по-бърз компютър, можете да й се наслаждавате до най-малките детайли. Пейзажът е моделиран съвършено и е пълен с впечатляващи подробности на терена. А повече или по-малко интелигентните местни същества са изработени с прецизност на анимацията, която може да се сравни единствено с TRESPASSER. Енджинът на OUTCAST поддържа такива технологии, като bump-mapping (изобразяване на неравните повърхности на обектите), depth of field (плавно снижаване на броя на детайлите в зависимост от отдалечеността от камерата - колкото са по-далече обектите, толкова са "по-меки") и fresnel (невероятно сложен алгоритъм, който позволява да се променят отраженията върху водата в зависимост от отдалечеността и ъгъла на погледа - като гледате право отгоре, виждате какво има във водата, но ако гледате под ъгъл, насреща ви са отраженията на околността - както е в живота). Дърветата и атмосферните ефекти (дъжд, снеговалеж) са страхотно реалистични и детайлни. Пиршество за очите са фантастичните бекграунди, по които различавате луните, обикалящи чуждата планета, или горите и хълмовете някъде далеч на хоризонта. Впечатляващи са светлинните източници, които вдъхват на пейзажа приказна атмосфера. Накратко, цялата игра е голяма приказка, в която вие сте главното действащо лице. **Второто нещо, което ви блъска приятно главата,** е атмосферата на играта, за която аз лично не намирам достатъчно силни думи за възхищение. Затова казвам само, че да се играе OUTCAST е незабравимо преживяване. Не е ясно кое има по-голям принос за това. Дали сюжетът, който ви поставя в ролята на самотен изгнаник, изгубен в чужд свят! Дали прецизно измислената история, в която вие, богоизбраният спасител на един прекрасен свят, трябва да изпълнявате десетки задачи! Дали самите задачи - хем разнообразни, хем забавни! А може би чудесната оркестрална музика в изпълнение на великолепния Московски симфоничен оркестър (сигурно скъпо удоволствие, но си е заслужавало)! Или диалозите в играта: като съдържание, като дублиране, като монтаж... **Тези диалози са безкрайно забавни, тъй като са изпъстрени с шеги и забележки, скрити някъде между редовете.** Най-смешното е, че двете раси се изразяват по коренно различен начин и това личи веднага. Например всички "talan-и", т.е. обитателите

на онзи свят, се изразяват възпитано, ясно произнасят думите и въобще се старяят да говорят книжовно. Езикът на Slade пък е фрашкан с жаргон, майтапи и възклицания. Шапка им свалям на авторите на играта, които са успели да сложат една до друга две различни култури и да ги отличат по начина им на словесно общуване. В играта направо ви засипват говорните разлики между двете раси при техните неочаквани срещи. Което не пречи на диалогът и той е крайно интересен (макар че OUTCAST бъка от думи, създадени специално за нуждите на играта, повечето другоизмеренци говорят много приличен английски език). И точно тези детайли ви карат понякога да се превивате от смях. Когато например Slade научи, че има на своя overall от местните жители знака на Ulukai (тоест знака на предопределеното същество, който изглежда почти като graffiti "tag"), мъдро ще произнесе нещо като: "Аха, а аз си мислех, че някой от вашите ме е сбъркал с вагон в нюйоркското метро". Когато пък пастирът на двуногите същества twon-ha съветва нашия герой, че най-доброто средство да ги опитоми и укроти е парцал, напоен с потта на техните майки, Slade с основание изрича: "Ами да, няма да ги опитомявам със смрадливите чорапи на баща ми, я.". А при ритуала на посвещението на talan-ите, когато младите момчета стоят при вълшебния кладенец и се тресат в свръхекстаз, Slade мъдро заявява: "А моят ритуал на посвещението едно време беше на задната седалка на автомобила на баща ми"... **Голямо достойнство на OUCAST е детайлно и прецизно конструираният свят,** който си има свои закономерности, своя религия, свой език и свои наименования за всички познати и непознати неща. Този свят работи и живее съвсем нормално. Тревопасните животни пасат по ливадите, месоядни ги нападат, по небето летят птички, кактусите боцкат с тръните си, във водата плуват хищни риби. Хуманоидните обитатели на планетата също вършат своите си работи: пътуват, сеят, събират реколта, карат колички, робите въртят огромно колело и така задвижват гигантски механичен чук... Голяма част от задачите ви в играта включва търсене на разни персонажи и разговори с тях. Можете да питате накъде да тръгнете или къде да намерите някого - ако той е далеч, питате за посоката и ви я показват, ако е близко - направо ви го сочат с пръст. Фантастичен е изкуственият интелект, който следи придвижването ви (една от задачите например е да откарате товарен twon-ha от едно място на друго), а други фигури ви водят, чакат ви, докато ги настигнете, жестикулират, в случай че тръгнете в грешна посока. Направо загубвате представа - игра ли играете, или сте в реалния живот. Толкова истинско е всичко в OUTCAST. **Във всеки миг личи усърдието и прецизността на авторите на играта при изработването й.** Затова и интерфейсът е близък до съвършенството. Всички акции се контролират с двата клавиша на мишката. Интелигентната пиктограма в левия горен ъгъл се променя според това какво точно искате и можете да направите. Ако се движите нормално, с помощта на левия клавиш скачате. Ако държите предмет, иконата се променя по съответния начин - с ключа можете да отваряте врати, можете на разни места да използвате различни предмети, а при повечето оръжия разполагате с лазерен прицел-вач и можете с левия клавиш да стреляте удобно. Ако стискате примамка за "транспортния щраус" twon-ha, е възможно да седнете върху него и докато го яздите, с левия клавиш да скачате, а след спиране - да слезете. По-интуитивно и по-ясно от това - здраве му кажи. Ако нещо се объркате и не можете да се оправите, имате на разположение автоматичен бележник, в който се записват всички задачи. Има и речник на непознатите думи, с които можете да се срещнете в играта. **OUTCAST е неповторима и трудно подлежаща на описание игра, която задължително трябва да опитате, защото такова нещо често не се среща. В нея има нещо от ROBINSON`S REQUIEM (скитане из непознат и чужд свят), нещо от UNREAL (феноменални пейзажи със спиращо дъха графика) и нещо от ARENA (обширни пространства, чието проучване е съпроводено от фантастична музика). Тази игра е обсебваща с приказната си атмосфера и няма да ви освободи от обятията си. А вие няма и да го поискате, докато не откриете всичките й загадки. Което ще ви отнеме доста време.**

-GM-





Приказно пътешествие до друг свят с прекрасна атмосфера, топтехнология и завладяваща музика. В игрално отношение - направо бомба.

Плюсове: *+ Hi-tech графична технология + Съвършена оркестрална музика + Измислен до най-малките подробности свят + Силен сюжет*
Минуси: *- Може би прекалено високи изисквания към хардуера*

Appeal / Infogrames

PC WIN '95/'98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 400 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10

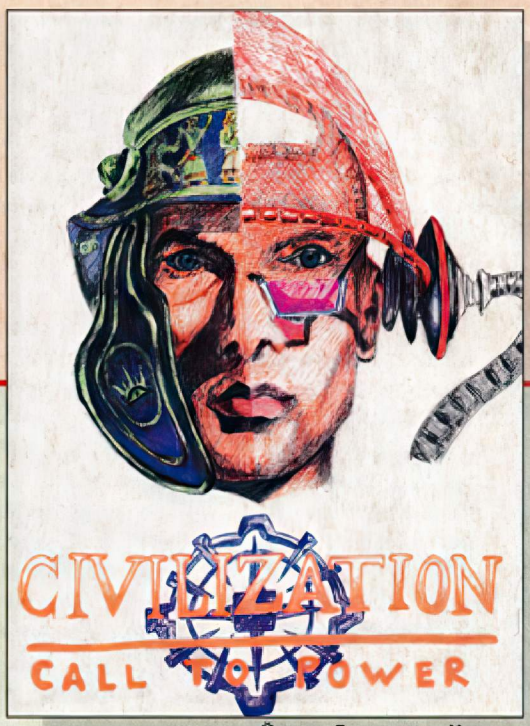
MADE IN BG

Рубрика **MADE in BG** - се състави изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games.** Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

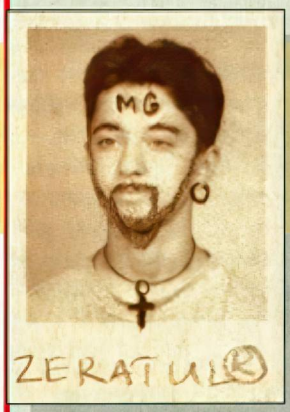
P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!

GMаниак

Йордан Грънчаров - Хасково



Йордан Грънчаров - Хасково



ZERATUL - един от най-върлите ни fan-ове :o) снимката публикуваме по негова молба. Zeratul доволен от жовота да ???

Костадин Момиров - София

Николай Тошев - Пловдив

Николай Тошев - Пловдив

Да
достигнеш
недостижимото...?
Няма нищо по-лесно !
MEDIATOR
компютърни системи с гарантиран произход и качество
София 1504, ДАрТ София ООД
☎ (02) 943 4217, 438 693
e-mail: dart@inet.bg
MEDIATOR
Professional
Computer
Systems

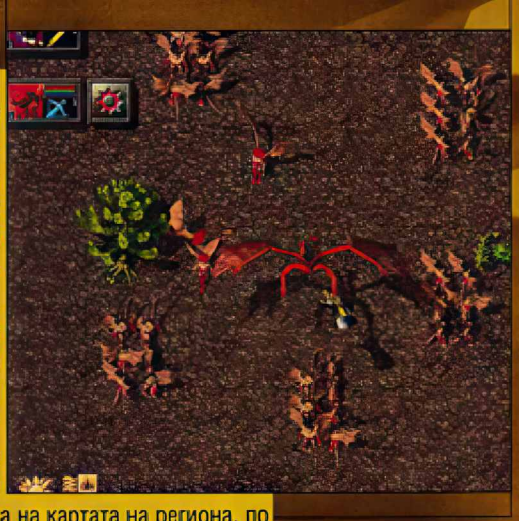
Геймърите, които ни четат редовно, вероятно помнят, че в #10 на Master Games излезе цяла страница "Какво ново в CRYO" с последните новини от тази фирма. А в едно малко каре за играта CHRONICLES OF THE BLACK MOON написахме: "Е, за тази игра на CRYO не можахме нищичко да докопаме. Ще чакаме." И го дочакахме, докопахме и седнахме да пишем.

black moon chronicles

чаровен дъх от тъмно цвете

От години насам фирмата CRYO се слави както със своите графично "богати" адвенчъри, така и с феноменалния музикален съпровод на произведенията си. BLACK MOON CHRONICLES (това е последното название на играта) има гореизброените качества, но и още едно - за пръв път CRYO се захваща с realtime-стратегия (т.е. RTS). Някой може да се заяде и да каже: "Хайде бе, а UBIK, за която писахте в #3 на Master Games, не беше ли и RTS?" Няма да споря, но според мен UBIK прилича повече на странен адвенчър, отколкото на realtime-стратегия. BLACK MOON CHRONICLES е съвсем друго нещо. Тя съчетава в себе си не само всички елементи на realtime-а, но и на turn-based-стратегиите и то с елегантността, присъща на CRYO. С други думи, сега имаме не просто добра стратегия, но и една чиста фентъзи-стратегия (без лазерни оръжия и зелени извънземни същества с пипала и осем чифта очи); графично богата стратегия с музикален съпровод, заслужаващ единствено оценката "шест плюс". (Музиката е така впечатляваща, че предстаавлява нещо повече от обикновен фон на действието. Но към това ще се върнем малко по-нататък.) *За геймърите, които обичат сравненията: BLACK MOON CHRONICLES отчасти прилича на WARCRAFT, отчасти на WARHAMMER, отчасти на RAGE OF MAGES и отчасти на HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Какво значи това?* От WARCRAFT (както и от която и да е друга RTS) в новата игра го има най-главното, т.е. бойната част: управлявате своите единици и действащи лица, придвижвате формациите си и воювате така, както сте свикнали, но с едно изключение - по всяко време можете да си дадете "пауза" и да си подготвите заповеди, които вашите единици започват да изпълняват, щом включите времето си отново. Сами ще се убедите колко полезна е тази хватка. *Родството с WARHAMMER е не само във формирането на единиците* (нещо недотам успешно използвано в KNIGHTS AND MERCHANTS), но и в режимите на движение (бойни и пътни), при което кавалерийската атака в равнината носи съответни бонуси. Освен това всеки полк си има за поддържане на високия боен дух свой знаменосец, защото и тук (пак както във WARHAMMER) има паника, отстъпления и въобще всичко онова, което съпровожда истинската битка. *Общото на BLACK MOON CHRONICLES с изключителната RAGE OF MAGES* е във вниманието, което е отделено на героите и специалните фигури. През цялата игра преминавате с един главен герой, който в началото е тайнственият наемник Wismerhill, покъсно офицерът от армията на орките Ghorghor Bey и най-накрая една важна персона в спора за господство над света, в което главни съперници са четирите враждуващи фракции Black Moon, Justice, Light и Empire (нещо, което на места пак напомня за WARHAMMER). В отделните кампании (уводна и четири главни - по една за всяка от враждуващите страни) хем контролирате непрекъснато своя главен герой, хем с напредването в играта присъединявате към него и други действащи лица. Изключително важен елемент е трупането на опит, нещо което важи и за главния герой, и за редовите бойци, и за всички фигури в играта. Този опит си го пренасяте от една битка в друга, така че е крайно важно да па-

Плюсове: *+ Отлично свързани в игрално отношение елементи + Фигурите се развиват и усъвършенстват + Сюжетът е силен и интересен + Битките могат много прецизно да се планират* ***Минуси:*** *- На места бойните формации са непрегледни*



зите живота на най-опитните си хора. *И най-накрая, по какво новата игра прилича на HEROES OF MIGHT AND MAGIC? Ами по последната си част, по мениджмънта на градовете.* В BLACK MOON CHRONICLES градът е само един, обаче "виртуален". Което значи, че хем го няма на картата на региона, по която се придвижвате със своите полкове, хем навсякъде присъства и във всеки момент (ако, разбира се, не сте в разгара на битката) можете да го погледнете. И какво правите там ли? Ами по най-класическия начин си купувате единици, изобретявате или по-скоро купувате нови военни технологии, строите нови и ъпгрейдвате стари сгради, правите всичко възможно да свиквате под бойните си знамена още по-силни единици и т.н. И за да върви в града ви всичко по мед и масло, трябва да си осигурявате пари, пари и пак пари. Които или черпите от вече завладените източници, или получавате заради изпълнените от вас задачи. В града организирате своите единици в полкове и ги разпределяте между отделните командири. Доброто планиране и стопанисване на ресурсите е важна част в кампаниите на играта, които могат да продължат по няколко дни чисто игрално време. *Не знам дали това, което пиша в тази рецензия, не надминава границите на вашето въображение и фантазия,* но съм сигурен, че все пак сте получили известна представа за BLACK MOON CHRONICLES. Ако моите сравнения са ви се сторили сложновати, зарежете всичко и си представете играта само като една чиста RTS. През голяма част от времето само воювате, макар и не съвсем в стила на WARCRAFT - от една страна, тук нищо няма да спира, от друга страна, сега ми-

сиите са много повариантни и включват голяма интеракция с фигурите, от трета страна фигурите, придобиват все по-голям опит с напредването ви в играта. В самите мисии атакувате или се отбранявате срещу многократно превъзхождащи ви армии (ту само със собствените си сили, ту с помощта на различни съюзници), защитавате невинните селяни от нападенията на враговете, наказвате със смърт предателите, свързали се с демоните и предизвикващи вълнения в градовете, управлявани от Империята. Обсаждате или отбранявате замъци с обсадни машини, тарани, лъкове и стрели. Безкрайно много са и вълшебствата - fireball-и, светкавици, викане на духове (огнени, въздушни, водни и земни), лекуване, телепортиране, превръщане на враговете в квичащи прасета... Ще се накефите, ще видите. *В техническо отношение BLACK MOON CHRONICLES (както всички други игри на CRYO) не може да бъде упрекната в нищо.* Съвършено и завладяващо intro, прекрасна анимация и музика, която можете да си слушате и да й се наслаждавате отделно. Наистина музиката е прекрасна и лично аз се надявам, че CRYO пак (както при ATLANTIS) ще я издаде в самостоятелен, отделен аудиокомпакт-диск. Графиката на битките също не е лоша - можете да си нагласите разделителната способност чак на 1024x768 и да си плакнете очите в такива вълшебни детайли, като горящи и димящи трупове или квичащи прасенца, безпомощно тичащи по бойното поле.

-GM-

Cryo / Cryo

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 320 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

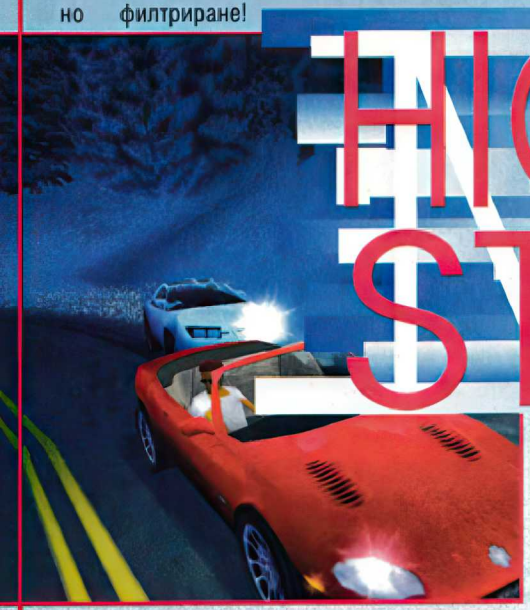
Мултиплеър: 2-8

Оценка 9/10

Накратко казано, CRYO триумфално се завръща на геймърската сцена с чудесната BLACK MOON CHRONICLES. Убеден съм, че това е хит, който ще допадне на всички, които обичат малко фентъзи, малко RPG, малко RTS. Както се казва - изборът е Ваш. Фирмата смело се е хвърлила в дълбоките води на realtime-стратегиите. Игра с великолепна графика, с потресаваща музика, със силен сюжет, с трупане на опит, със строителство, с вълшебства и въобще с всичко, което се полага на едно добро фентъзи. Браво!!!

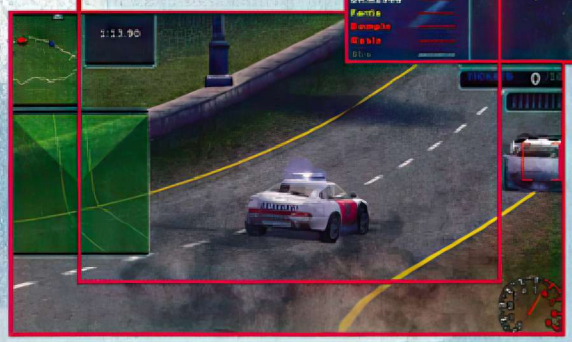
Спокойно, юнаци! Отпуснете се, затворете очи, отворете ноздри и поемете дълбоко въздух. Усетихте ли миризмата на бензин? Така, а сега вдигнете леко клепачите си. Какво виждате? Ами да: NEED FOR SPEED - пак е тук и още по-див.

HIGH STAKES
Need for Speed 4



Да не губим време с дълги уводи. Първото, с което NFS 4: HIGH STAKES мигом се набива в опитното шофьорско око, е фантастичната визуална изработка. Знам, картинките в списанието не са достатъчно доказателство, но се опитайте да ми повярвате за пореден път. Играта поддържа всичко най-модерно, измислено от компютърджиите в последно време. Трилинейно филтриране! Разделителна способност до 1600x1200! 32-битовото рендиране! Качествени текстури! Това са само някои от нещата, с които новата серия на NEED FOR SPEED ти взема акъла. А към тези технически чудесии трябва да добавим и най-голямата промяна в сравнение с предишните серии - зад воланите на щурите автомобили вече има и шофьори. Е, те не са изпипани до най-малките подробности и детайли, но пък симпатично въртят "гевреците" на управляваните от тях мощни зверове. **Затова пък трасетата и автомобилите** този път са страхотно изпипани. Казвам "този път", защото на момците от фирма ELECTRONIC ARTS им трябваха години, за да разберат, че добро трасе не е онова, по което зяпате встрани и разглеждате природни забележителности, а това, в което най-важно е управлението на автомобила. В цветово отношение NFS 4 е радост за окото и напомня за RIDGE RACER TYPE 4. Моделите на автомобилите, музиката и звуците в новата игра са супер. Но ми се ще засега да оставя настрани тези подробности и да кажа това-онова за основната промяна, която авторите на серията са направили: новият игрален режим Career (Кариера). Точно заради този режим NEED FOR SPEED 4 може да се изкачи най-високо в топлистите на автомобилни игри, които блъскате на своите PC-та. **Повечето днешни състезателни игри** имат или по-хитроумен физически модел или по-бърз графичен engine от NEED FOR SPEED 4, но все по нещо им липсва в играло отношение - нещо, позволяващо по-голяма свобода и маневреност. Точно в това са успели авторите на новата игра със споменатия режим "Кариера". В самото начало получавате двайсет хиляди долара и правото да участвате в първия въвеждащ турнир. За двайсет бона в зелено можете да се снабдите "само" с BMW Z3 или с някой по-слаб модел Mercedes, но те са коли, с които в никакъв случай няма да спечелите огромни успехи по състезателните трасета. Начинът да се сдобиете с нещо по-така, с Lamborghini Diablo или с Ferrari 550 Maranello например, е системно и последователно да печелите турнир след турнир. А различните турнири покриват целия спектър на възможности на игра. В "Кариера" карате в Knockout или в Hot Pursuit (това беше новият режим в NFS 3, ако си спомняте) и от победите в тези състезания печелите пари. И понеже най-скъпият модел Mercedes SLK струва половин милион в зелено, представяте ли си колко часове трябва да прекарате зад волана. Затова се предлага възможността да съкратите пътя към славата и да изберете онези състезания, в които залозите са най-високи (затова играта се нарича HIGH STAKES, т.е. високи залози). Ако сте толкова сигурен в себе си, можете и да заложите собствената си кола. Но покрай високото самочувствие винаги дръжте в гаража по един резервен автомобил, пък било то и по-лош, за да не стигнете до просешка тояга. **Гаражът в HIGH STAKES** има изключително важна роля. Това не е просто място, където държите скъпи и прескъпи автомобили, купени с пот на челото. Тук ги ремонтирате и подобрявате. Не че в тая работа има нещо изключително - ъпгрейдът е с три нива на подобрения и ремонтът на автомобила се извършва само с един клавиш - но тези възможности са много важни в игрово отношение. Катастрофите по време на състезанията са много динамични. Колкото по-голям и силен е сблъсъкът, толкова по-сериозни са щетите по колата ви. А най-големите катастрофи превръщат вашия железен жребец направо в дръглива тенекиена кранта. Всичко следите като само наблюдавате предния капак на вашия автомобил - за остана-

ло в 3D. **Ако нещо в режим "Кариера"** не ви допадне, не се притеснявайте, HIGH STAKES предлага и всички възможни начини на бясно каране, с които сте свикнали от предишните серии. Има я и възможността да покарате в ролята на полицай в режим Hot Pursuit и да тормозите чрез компютъра недисциплинираните шофьори. И обратно, ако вие не спазвате правилника за улично движение, ченгетата ви погват не само с Lamborghini Diablo, но и с хеликоптери - така че ви се стъжнява животът. **Сигурно сте усетили вече,** братя геймъри, как е по нашите редакционни правила. Ако рецензентът реши да упрекне някоя игра, той използва фраза от рода на "не е много висок изкуственият интелект на виртуалните шофьори". В сегашния случай обаче такъв упрек би бил нож с две остриета. От една страна, вашият компютърен съперник, без да му мигне окото, прави гаднярски майсторски номера (например ви изтиква от платното, вие се късате от яд, а ругатните ви се чуват из половината квартал). От друга страна, веднага след тия номера най-тъпанарски се нахаквa в огромен стълб в средата на трасето. И като казвам огромен, това значи, че не само той, но и катастрофата е огромна. Ако нещо в играта не ми харесва, това е донякъде странната аркадна симулация на шофирането, при която автомобилите сякаш плават. Не че е фатално, но можеше и да бъде избегнато. *Както и да е, явно фирмата ELECTRONIC ARTS се е поучила от всичко, което е правила досега, взела си е бележка от получените упреци и този път предлага нещо свежо и приятно.*



лото се грижи самата игра, която веднага ви показва от какво и как сте пострадали. Страшно много допринася за доброто играене и въведеният в таблото в шофьорската кабина "палубен брояч" HUD. Този HUD (използван при самолетите) тук е нещо като допълнително прозрачно табло с разнообразни сведения за вашата кола и за съперниците ви. От него се осведомявате постоянно почти за всичко и всички, нещо изключително полезно. Тоест отново след толкова години имате възможността да геймърствате директно от шофьорската кабина, която непрекъснато е пред очите ви (спомнете си какви проблеми имаше в това отношение в NEED FOR SPEED 3). Сега такива проблеми няма, а интериорът на автомобилите е изцяло

Отлична състезателна игра с възможност да правите своя "Кариера". Плюсове: + Перфектен и относително бърз 3D engine + 18 суперспортни автомобила и още стотици други неофициални марки за изтегляне от Интернет + Изключително забавен режим "Кариера" Минуси: - Освен "Кариера", нищо ново под слънцето - Автомобилите малко "плават" по трасетата - От време на време произшествия с компютърните пилоти

-GM-

EA Sports / EA

PC WIN '95 / '98 / NT

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 60 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: 8 Max + Splitscreen

Оценка 8/10

"MASTER GAMER"

компютрите на СЕРИОЗНИТЕ ИГРАЧИ

ИЗГРАДЕНИ ОТ HI-END КОМПОНЕНТИ И СПЕЦИАЛНО ОПТИМИЗИРАНИ ЗА ИГРИ

MG LEVEL 1
CELERON 333MHz
36x PANASONIC CD
RAM 32MB,HDD 3.2GB
3Dfx Voodoo RUSH 6MB
14" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 597

MG LEVEL 3
CELERON 400MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx Voodoo BANSHEE 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 777

MG LEVEL 5
KLAMATH 350MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx RIVA TNT 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 877

MG LEVEL 7
KLAMATH 450MHz
DVD-ROM DRIVE
RAM 128MB,HDD 10.2GB
DUAL Voodoo II / SLI
17" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 1577

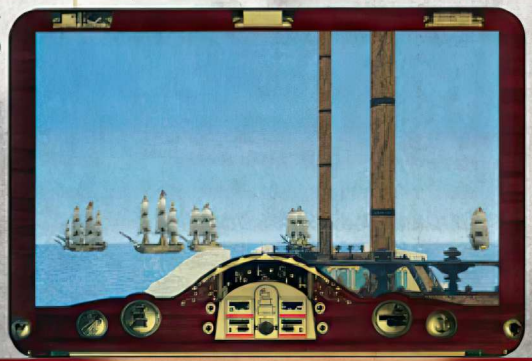
MG LEVEL 9
PENTIUM - III
DVD-ROM DRIVE
MORE THAN 550MHz
HMD VR HARDWARE
AKG HEADPHONES
AND MORE ...
$ IN FUTURE

БЕЗПЛАТНО:

инсталиране на ЛЕГАЛЕН СОФТУЕР
2 м. ИНТЕРНЕТ без ограничение

MAN of WAR II

Нека покрай бляскавата NEED FOR SPEED 4 се опитаме да покараме още една машина, този път от немски произход. BREAK NECK е игра, която се стреми да бъде максимално своеобразна и в това общо взето е успяла. Ако не бяха сериозните дизайнерски проблеми, можеше да се получи дори най-голямата автомобилна изненада на годината. Не токутака западните списания като например британското PC Zone буквално се разтапят при предварителната оценка на BREAK NECK. Сравняват игралността й с кумира на състезателните игри GRAN TURISMO (PSX), поставят визуалната обработка над меланхоличните далнини на NFS 4 и означават цялата игра като някакъв "автомобилен сейф за ценности". Теоретично е така - още самото изброяване на всичко, което играта съдържа, помита от масата всяка конкуренция, включително NFS 4. Действителността обаче е доста по-различна. BREAK NECK предлага в уводното меню два игрални режима: Arcade и Standard. Първият е изненадващо прост - избирате само автомобила и трасето. Затова пък вторият режим прелива от предлагани възможности. Тук се появява моят първи упрек. Не знам как е правено менюто на играта, но сякаш са се намесили хора, които не произхождат от Земята и близките планети. Меко казано, тези менюта са непрегледни, естетически безвкусни и ултимативно user-unfriendly. В случай че преодолеете отвращението и успеете да оставите менюто зад себе си, BREAK NECK ви нанася смъртоносен удар в мига, когато забележите за пръв път рендирания гид Eddi. Този ДЕБИЛ припомня различни съществени факти и секрети на играта и може би трябва да е остроумен и весел. Действителността, уви, е друга. ДЕБИЛЪТ не само не казва нищо съществено, изглежда отблъскващо и ДЕБИЛНО се смее, но ужасяващите му "остроумия" са същинско изпитание на волята - да строшиш или да не строшиш своя компютър, щом в него може да има и такива НЕЩА? **Ако обаче и след този излет в хумористичния ад** успеете да задържите вниманието си към монитора, няма да съжалявате. BREAK NECK е с привлекателен графичен енджин, но думата "привлекателен" твърдо не означава "технически напреднал" - не се срещат никакви по-изразителни технически находки. Това, от друга страна, дава възможност играта да върви и на по-слаби машини и дори без ускорител. От което пък следва, че това парче е подходящо за по-бедни играчи със силно желание за състезаване. Режимът Standard фактически е нещо като кариера, включваща селекция на спонсора и изплащане на премии според класирането. На това място трябва да се отдаде заслуженото на авторите. Те не са се примирили само с "карам-печеля-купувам-карам", а са дали и възможност за надпревара в няколко категории, включително на въоръжени коли и в много видове състезания. Кариерата отчетливо превишава тази, която има в конкурентната NFS 4 - далеч по-игрална е и с по-добра концепция. Състезания като "лов на лисица" или "последният остава" са истинско разнообразие на вече доста стереотипния лист за рали-ястия. Играта съдържа: 42 автомобила, включително автобуси, track-ове и мотокар; 24 първоначални трасета в деветдесет и шест варианта. Но категоричният удар по качествата на BREAK NECK е, че дизайнът на колите в повечето случаи наломня някой истински автомобил, обаче гарантирано не разполага с неговото име. Ако червената спортна кола за двеста хиляди ви напомня ново Ferrari, можете да сте сигурни, че най-вероятно се нарича Cobra Spyder Supermodel GLX 200 или нещо още по-трудно за запомняне, а това е лошо. Играта наистина дава възможност да се едитират имената на колите, но се съмнявам, че някой ще си усложни живота с това. **Бавно стигаме до точката, която обяснява защо съм толкова зъл** към BREAK NECK. И така, казвам го откровено: толкова глупаво симулирано каране на автомобил отдавна не съм виждал. Като оставя настрани всякаква реалистичност (не е задължително тя да означава игралност), постоянно имам чувството, че колите плуват или летят. Но решително не се движат като автомобили. Този факт лишава иначе качествената игра от по-високо място на стълбицата на славата. **Плюсове: + Множество иновации + Множество коли и трасета + Ниски технически изисквания при прилично визуално впечатление Минуси: - Колите се държат странно - Противниците са изтрити - Отблъскващи user-unfriendly менюта**



Забавна игра с възможности, но неразбираемо слаб модел на каране

-GM-

Synetic / THQ

PC WIN '95/'98

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 50 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D

Мултиплеър: 2-8

Оценка 7/10

BREAK NECK

На връх Свети Вартоломей 1217 г. англичаните откриват в пълната му широта принципа, залегнал в основите на битките на платноходите. Който тряска, върви. Не! Който се натряска, върви. Пак не! Как беше? Аха: който има вятър отзад, плава напред. И може да избира кога и как да атакува. Трийсет английски кораба под командването на хитрия De Burgh буквално разбиват десет пъти по-голямата френска флотилия на юфка, трески и хотдог. А ето я сега и днешната възможност да нахлуете в славната епоха на платноходите и да покажете, че във вените ви тече моряшка кръв. MAN OF WAR 2 е подобрение на първата серия, която беше разделена на ходова част, играна на карта, и realtime-ово проследяване на боевете. В Двойката в реално време вече се развива както планирането, така и наблюдаването от палубата. Ай! Палубата на кораба! Това осъвременява играта: наполовина стратегия и наполовина симулатор, т.е. освен общо взето спокойната планова част, можете да наблюдавате със собствените си очи плюс/минус последиците от вашата мисловна дейност. (Ей, ей! Нямаше ли го обаче ИМЕННО ТОВА в BATTLE ISLE 2!) Възможността да търчиш насам-натам по палубата е хубаво нещо, само че изпълнението никакво го няма - качеството на графиката напомня за RAVENLOFT, а тя вече от доста време е зад нас! Палубата е пуста и гнусна, ама няма начин да се качиш на мачтата или да влезеш в трюма. **Новост в сравнение с предишната серия са трите различни степени на управление.** Можеш да командваш цялата флотилия като адмирал или само група кораби. Тогава обаче даваш заповеди само на своя кораб и своята група, но трябва да спазваш повелите на адмирала - господи, службата не е шега! Като капитан имаш достъп до най-дребните детайли на своя кораб, командваш директно екипажа и използваш топките си (гюлетата на далекобойната артилерия), за да нацелваш с тях неприятелския кораб ту в окото, ту под корема (с други думи, да ометеш палубата или да пробиеш корпуса отдолу). С това симулацията се подобрява поне в детайлите - след като изобщо не се подобрява в красотата... **Управлението на корабите е общо взето естествено,** обаче потопиш ли се в играта, оставаш в нея едва до колене. Графиката е ужасна и съвсем занемарена и което и да е тъло парче (например PIRATES!) изглежда сто пъти по-добре. Защо поне веднаж не се свържат фирма, която има красив графичен модел и димни ефекти, с фирма, която е събрала заедно реалистична симулация и командване? Тогава щеше да има един отличен проект, вместо два никакви. **За MOW 2 горчивият привкус е още по-силен,** защото авторите предлагат едитор, с който по корабите могат да се нагласят повреди, въоръжение и други подобни, плюс трийсетина отлични мисии и то с историческа основа. О, богове! Ако нещастните производители бяха направили прекрасни кораби, пълни с движещи се фигури, които можете изцяло да прегледате, ако при бойната врява след попаденията на неприятелските снаряди биха политали в океана моряци, ако към това бяха добавили леко мултимедийно обяснение за битките, които се готвите да изиграете, тази игра щеше да е тотална бомба, която бих препоръчал на всеки, включително и на строгите преподаватели по история. Да, никакви сухи приказки в учебната стая! "Днес ще си поговорим за Трафалгар, битка, която се е разиграла в понеделник 21, октомври 1805 г. Петя ще играе адмирал Нелсън, Краси - адмирал Вилньов, а Светляка ще е испанския командващ Гравин. Който спечели, получава шестица. Не, Теди, не се натискай, знам, че при Маратон победи атиняните и разби картагенците при Кан, но шанс за по-добри бележки трябва да имат и съучениците ти! Така че: ready - steady - go!" Тази вметка изглежда като празнословие, но не е! MOW 2 може да се играе кооперативно и от трийсет души, което, ако не е голяма навалица, здраве му кажи! Та те това е: интересен детайлен проект, но графиката... Не я бива, не я бива! **Плюсове: + Три различни начина на игра + Детайлна симулация на големите платноходни войни + Участвате в историческите битки с чувството, че сте "там" Минуси: - Управлението е доста овехтяло - Графиката е страшно отживяла и неускорена** Гледате прилично произведенийце и ЗНАЕТЕ, колко малко му липсва за съвършенството. За абсолютната игралност. За екстаза. Вместо това е съвсем малко над посредствеността и играете със затворени очи, за да не ви стане лошо. А това е доста тъжно!

-GM-

Strategy First

PC WIN '95/'98

MIN.: P 120, 16 Mb RAM, 100 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: ДА

Оценка 6/10

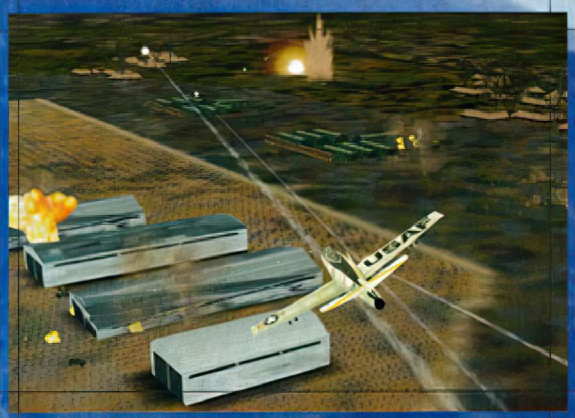
MiG AlleY

Напред-назад над Корея

Хиляда километра в час, съзнание на границата на припадъка и обикновен мерник на шестте картечници... Времето на СЪЩИНСКИТЕ турбореактивни изтребители!

Кога за последен път сте използвали dogfight в двубой с турбореактивни самолети? Не, не говоря за RETALIATOR или подобно парче, където в своя самолет заставате срещу останалия свят и броите всеки снаряд за оръдието. И въобще, кога сте използвали оръдие в реалистичен симулатор? Рядко, нали? Колко удобно е да се навре неприятелският самолет в радарния мерник, след което да се пусне първата лисица, втората лисица и със смях да се гледа лудото маневриране на жертвата! Лесно е да имаш например съвършения мерник на F 22, който на HUD-а ти чертае траекторията на снарядите. Сега обаче попадате в машина от метал, която НЕ ви помага интелигентно при мерене. С бясна скорост приближавате противника и само за миг имате шанс да стреляте със своите шест едрокалибрени картечници или три оръдия - да уцелиш, тук вече е изкуство!

Двубоят в тази ситуация е подходящ само за човек със стоманена физика и светкавична наблюдателност. Няма шега! Корейската война протичаше във времето на "истинските турбомъже" и те не бяха асове, летящи на полуекспериментални hi-tech и тайни самолети на фюрера, а още никой дори не помисляше за днешните компютърни технологии и ракети. Отличната игра на ROWAN, автор на FLYING CORPS и APACHE vs. HAVOC, показва именно това преломно време.



Срещате и летите с рядко виждани самолети, като F86 Sabre, МиГ-15 нормален и bis, F80 Shooting Star и F84 Thunder Jet. Можете да изпробвате и прочутите (макар и по времето на Корейската война, предназначени по-скоро за поддръжка на сухопътни операции) F51 Mustang и неговия "близнак" - F82 Twin Mustang. Има и редица други известни машини, като B29 Stratofortress и суперкоравите Ил-10. Ако играете за отбора на добрите момчета с цветовете на Обединените нации, предстоят ви неизбежни двубои на вашите Sabre A, E и F с МиГ-15. Макар че на книга МиГ има по-добри данни като например максимална скорост на големи височини, военната статистика сочи: 792 свалени МиГ-а срещу 76 Sabre, т.е. 10:1. Причините? Опитайте dogfight и веднага ще разберете, че е по-добре да стреляте бързо и с дълги откоси и да ръсите противника с парещ дъждец от своите шест картечници, отколкото да го целите с мудните оръдия. Вярно, срещу влачещия се бомбардировач оръдията действат с ефикасността на трепачка за мухи (пляс, и е размазана), но опитайте да уцелите изтребител, който е по-повратлив от вас! Едва тогава ще усетите чара на турбинните самолети без управляеми снаряди!

ROWAN са направили ловък динамичен авиомодел. И толкова жив, че чак ви прилошава. В dogfight се лети на ръба на възможностите на пилота и машината. Ако направите рязък завой и "изгубите съзнание", няма да се събудите от пищенето на компютъра, който е поставил машината в нормално положение. Напротив - виждате, че земята не се върти около оста север-юг, а около оста, минаваща през вашия самолет, и при това се приближава дяволски бързо. Трябва да внимавате не само за неприятеля, но и за номерата, които се опитвате да изпълнявате. Ах, къде са дивите маневри в старата F 117 на MICROPROSE (ракета

зад задника ти - обръщаш се на крило - почти на място пропадаш с петстотин метра - изравняваш - ракетата я няма)! В MIG ALLEY, ако прекалиш, моментално си затънал до гуша. Получиш ли попадение, то се проявява не само в динамиката на полета, но и в бясно подскачащите циферблати във виртуалния ти кокпит.

В играта има пет кампании: от първоначалния удар на корейския Север против Юга до сключването на примирието. Както сигурно знаете от историческите предания, войната в Корея е много динамична и фронтът успява да "преброди" цялата страна: първо на юг, после на север, докато се установи някъде по средата на трийсет и осмия паралел. И тъй като се воюва почти навсякъде, в играта може навсякъде да се лети - моделирана е цяла Корея, създадена според фотографии от времето и стари въздушни снимки! И защото се стреля с всичко възможно - от картечници до напалм - това същото може да се използва. Ситуацията невинаги е ясна; никакъв АУАКС, никакви радари, никакви безопасни дигитални хватки. Бойното поле изглежда хаотично и в лудата бързина и врява никога не сте сигурни, дали случайно не атакувате свои съюзници. Не само трябва да слушате радиобъркотията, но и да участвате в нея активно. Тук има проблем: ако искате да комуникирате ефективно, трябва да научите наизуст менюто, за да "опаткате" бързо нареждането и да продължите боя.

Графиката се движи някъде в зоната на нормалното. Не е отвратително наплескана, но при нисък полет виждате карета, карета, карета... Жалко, можело е да се пооправи! От друга страна, чрез едитора си рисувате разни неща по собствения аероплан - стилизирана пираня на всеки Sabre..., а това си е плюс! Помните ли FLYING CORPS, предишното дело на ROWAN, където първостепенна задача е да се стреля по Kraut-ите на Първата световна война? Голямо летене, голяма физика! И тук е така: превъзходно и безгрешно! И не само!

Освен така наречената симулационно, има и операционно ниво, където командвате много самолети и намиращите се в тях пилоти. Хвърляте ги срещу Северна Корея, за да превърнете настъпващите китайски доброволци в отстъпваща кайма. Кампанията е динамична и вашите планове се проявяват в хода на войната. Колоната Т-34, намираща се на два метра под останките на унищожения мост, е цел, която няма да ръчка с 85-милиметровите си оръдия вашите сухопътни приятели! Стратегическото планиране в симулаторите не е обичайно, но вече доста стратегии съдържат елементи на симулатор, така че двата жанра явно донякъде се смесват.

MIG ALLEY е игра, която е насочена главно към любителите на най-старите jet-ове. Това е красиво и донякъде уникално парче, което може да се възнагради с много точки. А можеше да спечели и повече с по-модерна графика.

Отлична игра в обстановката на войната в Корея. Планини от възможности, които ще бъдат оценени от почитател. Който търси по-скоро забавление, нека се спре на по-малко претенциозна игра - тази е за гастрономи!

Плюсове: + Турбореактивни самолети плюс симулация на война в стил FALCON 4.0 + Първите турбореактивни самолети! Ауу! + Едитори, възможности, физика! **Минуси:** - Графиката можеше да е по-добра - Динамиката и управлението на самолетите изискват наистина прецизен пилотаж

-GM-

Rowan Software/ Empire

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 120, 16 Mb RAM, 130 Mb HDD

Ускорител 3D: Direct3D

Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

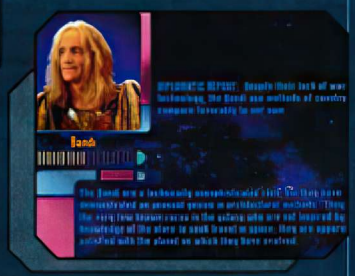
birth of the federation

star trek

рецепта за...

кофмунуца

Как се прави пица? Вземате обикновено неинтересно брашно, обикновена неинтересна сол и обикновена неинтересна вода и правите от това обикновено неинтересно тесто. След което се замислете, кой ще яде вашата пица. Ако това е НБ (нормален българин), добавете парчета свинско. Ако се отнася за по-широка клиентела, сложете парчета риба и чесън. Ако насреща е вегетарианец, наставете парчета растителност. Ако случайно ви се е изпречил книжен плъх, поръсете с грижливо смляни парчета от Хемингуей или Кинг (според вкуса). STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION е нещо като любима пица за почитателите на Star Trek. Тестото е УХКС (универсална ходова космическа стратегия) с платки от капитан Piccard, набодени с klingon-и, покрити с венец от грижливо разбити romulan-и, и всичко е добре изпечено в плазмените мотори на Enterprise. Какъв е вкусът ли? Доколкото става дума за лапане, предназначено за специфичен кръг от клиенти, възникналото блюдо става за любителите на Star Trek. За обичайния гражданин обаче вкусът прекалено много напомня за MASTER OF ORION и цяла редица подобни космостратегически парчета. Подобието е съвършено: по ходов начин развивате планетарни системи и технологии, строите кораби, колонизирате необитаеми светове и действате дипломатично или воювате с обитаваните светове. В сравнение с безкрайното множество подобия играта изпъква с три неща: Първо: приятни 3D-тактически двубои. Второ: непрегледно управление, напълно сравнимо с произведения от преди година, две или три. Трето: можете да играете за която и да е раса от света на Star Trek - Федерацията, Klingon-ите, Romulan-ите, Fereng-ите и Cardassian-ите. Това е главното, което издига играта, която иначе е под средното равнище - поне на границата на интереса на редовия играч (и warpdrive-а за любителя на Star Trek, естествено). Освен извънземните, едната раса от които е с пластелин по ушите, а другата раса е представена от актьори с пластелин в носа и с цицина насред челото, има твърде малко привлекателни неща. Играта е прекалено много класическа и прекалено малко новаторска. Да се прилепят 3D тактически битки на плоска стратегия, разиграваща се в галактична равнина и квадратирана като шахматна дъска, е наистина свежо, но ако говорим за съществено подобрение... не, не! Интересен изглежда фактът, че авторите на този тип стратегия досега не са обърнали внимание на това, че колонизираните планети имат в повечето случаи формата на топка или на картоф и че е комично да се води битка на въртящ се модел на терена, а не само да се кликва на планетата, която желаете да заселите/трансформирате/унищожите. Трудно ми е да се произнеса за игра, която е направена толкова класически, че би могло за този тип космически стратегии да са говорили в своите произведения още Платон и Аристотел. А според най-новите археологични открития в пещерите на Алтамира са намерени картини, които като две капки вода приличат на скрийншотовете от тази страница. А са изминали няколко десетки хиляди години от тогава... Мрачни са думите ми, защото всъщност става дума за предсмъртна агония на MICROPROSE, купена от HASBRO, преди да започне да бълва игри с плюшени крокодили, смешни пластмасови коне и други откачени чудовища, изплуващи от най-дълбоките кътове на човешката мисъл и най-тъмните дупки на всемира. MICROPROSE прекалено много заложи на действащата рецепта и примеси към това друга действаща рецепта. Ако не сте играли MASTER OF ORION, направете го; ще се позабавлявате. За отраканите играчи новата STAR TREK е прекалено досадна, скучна и без иновации. Посредствена ходова космическа стратегия. За любителите на Star Trek това, разбира се, е друга пица - те да си добавят подправките (точки до десет)



Microprose / Hasbro

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD

Ускорител 3D: Direct3D

Мултиплеър: ДА

Оценка 6/10

Плюсове: + Обстановка от Star Trek, много раси + 3D-тактически двубои Минуси: - Страхотно лошо управление - Копие-копие-копие на MASTER OF ORION

-GM-

descent 3

защо се отричам от DESCENT 3

изповед на отчаяния геймър

Outrage Entertainment / Interplay

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 210 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: 2-16

Оценка 5/10

Плюсове: + Хубави анимации между мисиите Минуси: - Зле оптимизиран 3D-енджин - Мизерно овладяване

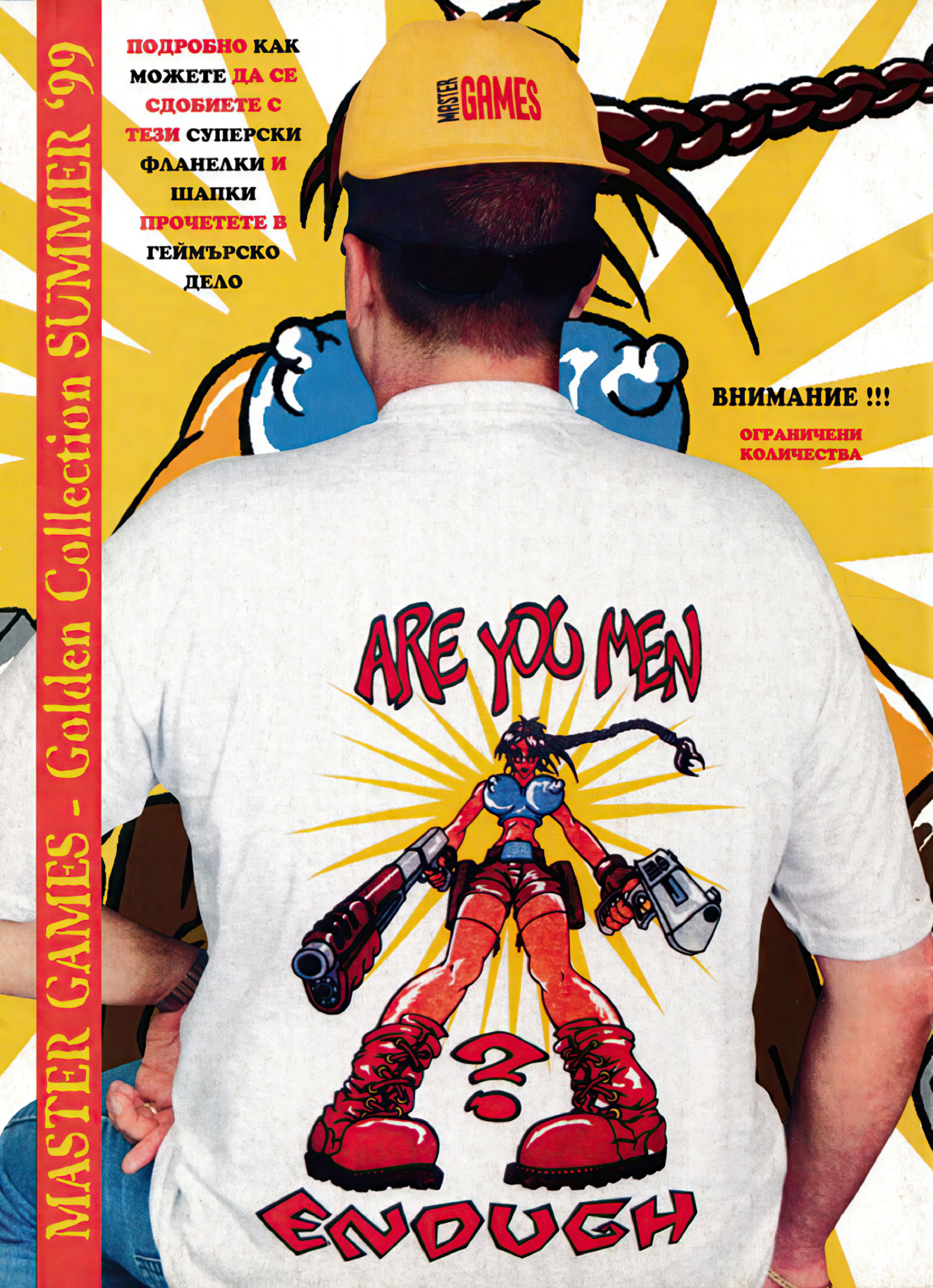
DESCENT 3 несъмнено е сред "големите" за тази година. Вече трето продължение на прочута игра, силно име, голяма фирма (но тук вече има тревожен сигнал - супериздател, а неясен производствен тим), голяма реклама, голям купон. Резултатът от всичко това със сигурност е мултимедиен и интерактивен, но във всяко отношение е изпортен. Твърдя го с аргументи - няма да критикувам продължението на една от любимите си игри само така, за удоволствие, я! Какво ново носи третата част? По принцип нищо, освен детайли от типа "осуетяване на ругатните при мрежова игра" или повече функции за guidbot-а. Възпяваната възможност да се лети извън миите и над повърхността на планетите е свършила така, както единствено може да свърши - ужасно. При летенето навън имате твърде тясна свобода на движението, ограничена от мисления въздушна бариера по горната граница на каньона, в който се намирате в момента. При опит за малко по-дива маневра срещате невидим таван и в този момент ви пронизват лазерите на вашите противници. Трогателно! Още по-трогателно е това в сравнение със старичката и все пак стократно по-добра игра TERMINAL VELOCITY. Казвам го само така, между другото. Що се отнася до противниците, които отново са побъркани роботи от всякакъв вид и предназначение, не е излишно да спомена трудността на играта, произтичаща именно от тези противници. Съгласно лозунга "което е малко, е хубаво", повечето ви врагове са с микроскопични размери, което не им пречи да имат мощни лазери и ракети. Да се уцели толкова дребна цел при летене си е общо взето трудно. Нямам нищо против да се движат, обаче в DESCENT 3 тези гниди циркулират безумно бързо. Всичко зависи от вашия избор, но авторите фатално са се заблудили и са дали средна трудност на неигрово ниво, така че единствените поносими са първите две от петте. И това все пак може да се приеме - в края на краищата нищо не ви пречи да играете на най-лесната тренировъчна трудност, при която играта е по-поносима, ако не бяха два съществени детайла. Първо: енджинът на играта е непохватен и бавен. И при най-ниското възможно разделение на най-ниските детайли играта е накъсана и трепти дори при основните дейности, като обръщането в тесен коридор. Преди да възразите в защита на DESCENT 3, че всичко зависи от бързината на компютъра, казвам ви, че моят компютър е P III 450, 128 MB RAM и 16MB Riva TNT, което е поне над средно ниво. С това е свързано и второто: въпреки че теоретично DESCENT 3 се овладява като предишните две серии, на практика не е така. Да се конфигурира мишката и нейната чувствителност за нормална игра е невъзможно. Общо взето това все пак се овладява. С малко старание накрая надмогвате препъването и трептенето, но никак не е приятно. А точно за този усет става въпрос - той беше главното за предишните два DESCENT-а. Пълна и неограничена свобода на движението, главоломни маневри и летене във всички посоки, луд дизайн на коридорите и дяволски маневри за бягство. Нищо от това го няма тук. Отчасти, защото дизайнът вече далеч не е DESCENT, но главно, защото всичко се овладява мизерно и страшно бавно. Знаете ли причината? Общото на DESCENT 3 с нейните предшественици са само идеята и името - правил го е съвсем друг отбор с името OUTRAGE. Не знам дали тази "група" ще надмине компанията RAGE, която произведе такива заглавия като INCOMING, FORSAKEN или EXPENDABLE, но във всеки случай надпреварата е само в името - FORSAKEN е хиляда пъти по-добра и по-играла от легендарната, но плесенясала DESCENT 3. Играта е съпроводена с общо взето прилични анимационни филмчета, които са причина DESCENT 3 да се разпростира върху цели две CD-та. Така че вие сте на ход...

MASTER GAMES - Golden Collection SUMMER '99

ПОДРОБНО КАК МОЖЕТЕ **ДА СЕ СДОБИЕТЕ С ТЕЗИ** СУПЕРСКИ ФЛАНЕЛКИ **И** ШАПКИ **ПРОЧЕТЕТЕ В** ГЕЙМЪРСКО ДЕЛО

ВНИМАНИЕ !!!

ОГРАНИЧЕНИ КОЛИЧЕСТВА



TOMB RAIDER 2 GOLD GOLDEN MASK

Първоначално щях да пиша нещо крайно злостно за търговската практика на фирмата EIDOS INTERACTIVE и да завърша коментара с оценка 1/10, но поразмислих и в интерес на обективността се впуснах в игра. Избледняваща фотография показва Inuit Китоловеца, държащ нещо, напомнящо Златна Маска. Лара отдавна търси Златната Маска на Tornarsuk, която според легендите дава сила за съживяване. Стари вестници от 1945 г. носят вест за конфликт, отнасящ се за находищата на остров Мелников в Беринго море (островът е имагинерен, Мелников е името на прочут руски архитект). А върху тайни руски планове се вижда нещо като военна база, разположена именно на острова.

The Cold, Cold War

Долитайки с хеликоптер на островния ледник, Лара установява, че са я изпреварили

търсачи на "Изгубеното Злато". Наемниците са част от организацията A.V.A.L.A.N.C.H.E., с които се срещате в драматична схватка със снежни скутери, когато е препречен пътят до стария комплекс.

Fool`s Gold

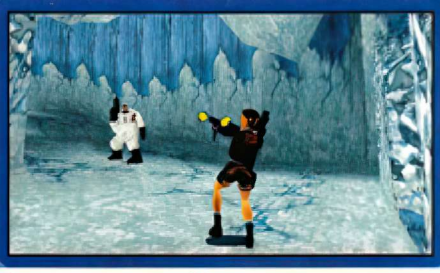
Обектът е тайна руска правителствена мина, отдавна затворена, но обитавана от наемници и диви животни. Руснаците са построили крепостта в "ничия земя" поради намиращите се тук огромни златни залежи. Но защо мината е затворена набързо? И от какво толкова се страхуват войниците?

The Furnace of the Gods

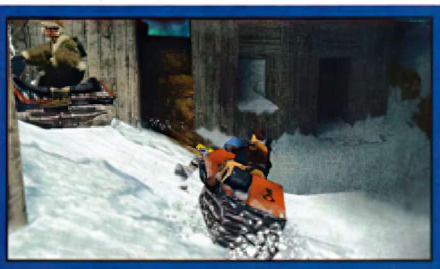
Мястото, където изследването е спряло, покрито с отломки от човешки кости, е окичено с предупредителни надписи. Мината е построена над старо Inuit-ско селище - бърлоги на пещерни обитатели, жертвени камери и пещи. Лара, воюваща с жадните за съкровища наемници, най-сетне открива истината за странния артефакт... Златната Маска на Tornarsuk.

The Kingdom

Кралството е буйна тропическа долина - "Shangri-La" е скрито от света от хиляди години. Използваната прастара технология поддържа в загадъчната пропаст достатъчно светлина и топлина. Защо? INTERACTIVE отново потвърди, че дава работа на някои добри дизайнери на нива, тъй като всяко от тях е архитектурно украшение. Независимо дали GOLDEN MASK е



Прилично, но с Интернет - подкрепа



първият или десетият датадиск, това качество е безспорно и оттук следва всичко останало. Естествено, пак има всякакви тайни локации, като например тази във втория левъл, инспирирана от филма Police Story на Jackie Chan. За разлика от оръжията и транспортните средства, при които са направени само козметични поправки на външния вид, редиците на враговете са подсилени. Някои се знаят отпреди, на други авторите са променили само текстурата (бялата акула), а увеличението е в отлично оборудваните членове на групата A.V.A.L.A.N.C.H.E., скалните орли, снежните котки и духовете на Inuit-ските воини. GOLDEN MASK излиза (както първата част плюс

UNFINISHED BUSINESS) със златния знак на второто продължение, от което не се различава с нищо съществено. При това, доколкото знам, всичките нови четири нива могат свободно да се вземат от www.gamecenter.com още преди издаването на подготвяното заглавие. Естествено, ако имате TOMB RAIDER 2.

Engine

За да върви механиката, датадискът изисква компактдиск с втората серия на играта, тъй като двата използват еднакъв енжин, макар всичко останало от страна на графиката да е из основи преработено. Околните стени са с видимо по-добри текстури, а великолепната водна повърхност отразява околните скали и самата Лара, което е радост за окото. Неприятностите от визуална страна идват само от все още неоправеното пропадане на полигоните.

-GM-

Core Design / Eidos Interactive

PC WIN '95

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 50 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 5/10

Плюсове:

+ Проверената игралност на TOMB RAIDER
+ Дизайнът и невероятният обхват на нивата

Минуси:

- Нищо ново

(Тази оценка важи само в случай, че новите нива наистина безплатно се вадят от Интернет. Иначе 5/10!)

Продължение от MG#14

Мисия 4 - Y-Wing

Горе главата, работа ви чака. В първата система въпросът е просто да се обездвижи MOB Surpros, което е елементарно. Само че на обратния път Victory Star Destroyer Hunter и Interdictor Claw застават пред вас. Interdictor-ът, разбира се, е приоритетна цел, така че атакувайте го с всичките си четири оръдия. Целете се в турболазерните кули. Щом Interdictor загуби щитовете, хуква да бяга. Ако ви трябват бонус-точки, простреляйте моторите му, обездвижете го, след което го разпрашете с лазерите. Сега нищо не ви пречи да унищожите и VSD Hunter.

Мисия 5 - X-Wing

Най-напред съхранете корветата Razor (Shift+F5), а щом пристигне SSD Executor, се ориентирайте към бомбардировачите. Когато се появят Assault Transport-ите, веднага ги нападнете (две торпеда + няколко лазера), тъй като те са най-голямата опасност за Razor. Отлети ли корветата в хиперпространството, пречелите. Можете да ликвидирате за бонус всички изтребители (м/у тях има и TIE Advanced) и Star Destroyer-и.

Мисия 6 - X-Wing/B-Wing

Веднага започнете да унищожавате Gunboat-ите, но много важно е да не загубите нито един от своите wingman-и - ще ви трябват за отклоняване на Avenger. Справете се без протакане с Avenger. Щом Dreadnaught Mercury скочи в хиперпространството, веднага поемайте след него. Когато се появи SSD Executor, захващайте се с TIE Bombarder-ите. Внимавайте кой изтребител напада Escape Pod и мигом го унищожете. Само ако Escape Pod е поне на 1,5 - 2 км от Independence, е в безопасност - едва тогава можете да се ориентирате към останалите TIE изтребители.

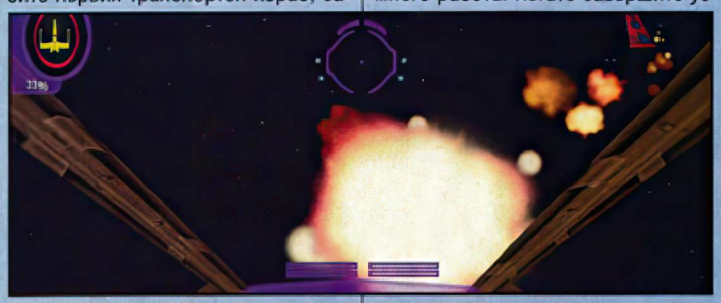
Битка 5: Mustering the Fleet

Мисия 1 - Z-95 Headhunter

Навлизаме в най-тежката част от цялата игра. Когато MUTR се свържат с яхтата, долитат пирати - изтребителите трябват след вас, а Y-Wing-ите след Muurian Transport. Сетете се, че имате на разположение подобрени ракети. Добре е след унищожаване на всички изтребители да обездвижите MCRV Vulture със задължителната стрелба в моторите. Опаткайте и имперските кораби, когато се появят. Помнете две неща. Ракетите действително са бързи и правят на кайма каквото и да е. Второ: пилотирате Z-95, чиито щитове са по-скоро символични.

Мисия 2 - Y-Wing

Ад на земята. Ужас. Нощен кошмар. Трийсет-четирийсет път ще я повтаряте. Тази мисия е практически неизпълнима - аз лично успях по ЧИСТА СЛУЧАЙНОСТ да я направя ЕДИН ПЪТ след безбройни опити и после никога повече при повтаряните проби. Изтребителите, които ви ескортират, са предатели - когато претърсите първия транспортен кораб, започват да стрелят по тях. Загубата на транспортен кораб се равнява на край на мисията. Трябва веднага да се заемете със стрелба по изтребителите, но не по тези, които се целят във вас, а по онези, които стрелят по корабите от конвоя. Щом се появят първите TIE Interceptor-и, насочете пушкалата към тях, както и към Skipray Blastboat-ите. Препоръчвам да опитате в combat simulator-а същата мисията в B-Wing, това е много по-спокойно.



Мисия 3 - YT-2000 Otana

Вземате контейнер и в следващата система го пускате на около 1 км от базата. След това вече остава само да унищожавате долитащите изтребители. Съсредоточете се върху тези, които застрашават Muurian Transport - тоест TIE Fighter-ите. Gunboat-ите вървят предимно след вас.

Мисия 4 - X-Wing

Dunari напуска своето казино, а от вас зависи всички негови кораби да стигнат до безопасно място. Опасността грози най-вече по-бавните кораби - ракетопланите (shuttle) и транспортните кораби. Бързите кораби стигат до хиперпространството веднага, но при ракетопланите това трае доста дълго. Затова, щом получите съобщение, че от станцията стартира ракетоплан, веднага го съхранете и контролирайте кой го атакува. Още в самото начало обаче вижте сметката на gunboat-ите, които атакуват казиното. А тъй като то няма лазери и всяко торпедо го уцелва, добре е да простреляте и тези торпеда. Използвайте активно wingman-ите, могат да свършат много работа. Когато завършите успешно мисията, пратете всичките си wingman-и да атакуват STRKC Lament - той е най-слаб от всички имперски кораби и може бързо да бъде унищожен за бонусни точки.

Мисия 5 - A-Wing

Доста корава работа. Hurrim-ите отново дразнят и нападат единствения ракетоплан, който отчаяно се стреми да се изплъзне. Трябва да сте готови за стрелба по всичко, което се мерне пред вашите оръдия. Важно е да се остане колкото може по-близо до ракетоплана, без много да ви е грижа за изтребителите, които ви атакуват. Веднага щом ракетопланът скочи в хиперпространството, последвайте го. След това атакувайте Muurian Transport - останалите изтребители ще се съсредоточат предимно върху вас. След унищожаването им, всичко е готово.

Мисия 6 - YT-2000 Otana

Нищо кой знае колко трудно. Веднага щом Emkay напусне кораба, съхранете го и контролирайте дали нещо не го напада. Пазете също Andrasta. След това вземете Emkay, отлетете, идете с Andrasta в дока и - ура-а, вкъщи.

Мисия 7 - B-Wing

В началото се съсредоточете върху двете MCRV, простреляйте моторите им и се стремете възможно най-бързо да ги унищожите - те са най-опасни за изтребителите и транспортните кораби. После се съсредоточете върху неприятелските изтребители или лазерните батареи. Когато базата има 0% щитове, от нея излита ракетоплан с шефа на Hurrim-ите: едно торпедо плюс няколко изстрела от йонното оръдие бързо го обездвижват. С Corrupter-а действайте по класическия начин заедно wingman-ите по кратката процедура.

Битка 6: The Darkest Hour

Мисия 1

Съхранете ракетоплана Jade в паметта и го ескортирайте. Унищожете Blastboat-ите, изчакайте да се появят изтребителите IRD - няколко от тях трябват след ракетоплана и трябва да бъдат унищожени. Насочете се към MCRV; торпедата на Blastboat-ите наистина изглеждат страшно, но не нанасят толкова вреди, колкото много по-опасните лазери на MCRV. След унищожаването на корветата се насочете към Escape pod, претърсете го. Простреляйте както Razor Fighter-ите зад ракетоплана, откарващ Escape pod, така и Blastboat-а, който също иска да го отнесе.

Мисия 2 - YT-2000 Otana

Една от най-хубавите мисии в играта. Свържете се с Bulk Cruiser, заредете напълно щитовете и лазерите и чакайте в лазерната кула изтребители. Когато отново излезете навън,

X-WING: Alliance

прехвърлете енергията от лазерите в моторите и отлетете през хиперпространството до предполагаемото място на вражеската пиратска база. Само че ще се появите на имперската тренировъчна площадка с около десет Star Destroyer-и, което е много неприятно. Опитайте се да издържите, стреляйте и маневрирайте, докато Emkay успее да изчисли нови координати, към които да потеглите. Отново се свържете с базата, отново ура-а към кулата и стрелба по изтребителите. IRD за щастие са доста слаби и не би трябвало да е проблем да се отървете от тях.

Мисия 3 - B-Wing

Една от най-трудните мисии в играта. Изстреляйте своите торпеда без целене по Bulk Cruiser и се подгответе за масиран dogfight с изтребителите. Стремете се също да унищожавате стационарните лазерни батареи. Когато се появи ATR Storm, веднага го съхранете и простреляйте изтребителите, които го атакуват. Когато Otana отиде в дока на базата, се появява огромна флотилия пиратски кораби. Някои трябват към нея с ракети - те са първостепенна цел, защото Otana не е чак толкова издръжлива. Унищожаването на пиратските MCRV носи бонус-точки.

Мисия 4 - X-Wing

Сравнително елементарна работа. Корабите с Bothana са като напук най-близо до Star Destroyer. Можете да избирате: или веднага ликвидирате Interdictor, или по-добре задавате на wingman-ите нападение върху Accuser, с което спасявате своите кораби от евентуална кончина. След унищожаването на генераторите на щита Accuser експлодира.

Мисия 5 - YT-1300 Sabra

Безкрайно проточена работа. Внимавайте нищо да не ви идентифицира - щом нещо имперско прелети на по-малко от половин километър от вас, мисията свършва. Идете в дока на станцията, идентифицирайте ракетоплана Tydirium и чакайте, чакайте, чакайте. Когато Tydirium започне да отлита, всичко наоколо се спуска към вас. Най-лоши са TIE Fighter-ите, които могат да ви разгромят още при излизането - в този случай е възможно да превключите трудността на "medium" или "hard", което е много по-леко от "easy"! Извикайте подкрепления (Shift+R). Опаткайте TIE Bomber-ите, които атакуват Tydirium. Толкова! Tydirium се изплъзва в хиперпространството, вие - също. Друга възможна стратегия (открих я в едно интернетско упътване) използва малко грешките в играта и не е напълно феър, но пък е много ефикасна. Щом влетите в станцията, не отивайте на док, а целете Tydirium и го вземете (PickUp, Shift+P). Трябва да сте съвсем до стената, но започне ли Sabra да стърже в нея, прекратете операцията и опитайте да повторите. Отлетете с ракетоплана чак до хиперпространствената шамандура и там го пуснете (нали помните: винаги на поло-

вин километър от всеки неприятелски кораб, за да не ви идентифицират). Не обръщайте внимание на TIE Bomber-ите, те не са опасни (засега). Tydirium отлита в хиперпространството, но бомбардировачите са постоянно по петите ви. Щом е тъй, отведете ги на около 20 км от базата, обърнете внезапно, с пълна газ се върнете и отидете на док - мисията е готова...

Мисия 6 - A-Wing/X-Wing

Многострелящa мисия. Към вас и вашите кораби непрекъснато налитат изтребители и бомбардировачи. Стреляйте на воля по тях или по корабите-майки - Star Destroyer-и и Carrack Cruiser-и. За всеки случай предпочитайте бомбардировачите. На Independence може да се зареждате с ракети, което използвайте често.

Мисия 7 - YT-2000 Otana

Спокойствие. Щом установите истината за вероломния чичо, стреляйте по изтребителите, изчакайте да се появи Dunari и политайте в бой. В пояса на астероидите оставете всичко освен TIE Advanced, които ви дотягат. Насочвайте се постоянно в направление към боя, ликвидирайте изтребителите от лазерните кули - това не е толкова трудно. Не се грижете за Dunari; скача в хиперпространството малко след вас.

Битка 7: The Battle of Endor

Нали знаете финалната битка от Завръщането на Jedi - това е нейно точно копие. Летите в Millenium Falcon против изтребители или Star Destroyer-и. Самият финал, разбира се, се разиграва на Звездата на смъртта.

Мисия 1

В тази мисия унищожавате изтребители. Не се оглеждайте за Star Destroyer-и, нито за SSD! Само изтребителите, от които за десетте минути, отделени за мисията, трябва да загинат около сто.

Мисия 2

Тук унищожавате генераторите на щита на SSD Executor, което не е проблем - правили сме го вече много пъти. Задайте за цел на wingman-ите единия генератор. Вие поемете втория. Пуснете към него всички ракети и го довършете с лазери. Внимавайте в момента на експлозията на генераторите да не сте прекалено близо до Executor.

Мисия 3

Подобие на предишната мисия, но в умален размер. Вашата задача е да унищожите ISD Vehement, т.е. най-близкия Star Destroyer. Отново първостепенна цел са генераторите, след което Vehement бързо се довършва с торпеда. Нататък трябва да унищожите няколко изтребителя и да стигнете в даденото време до навигационната шамандура.

Мисия 4

Вътре сме! Избягвайте препятствията, може и да ги целите с ракети или лазери. Главното е да се придържате възможно най-вдясно - по-голямата част от Falcon е наляво от кабината, не го забравяйте! В Звездата на смъртта няма деветдесетградусови завои, привидните тунели са само нарисувани. На кръстопътя тръгвате или наляво и унищожавате суперлазера, или надясно, директно към реактора. Когато Wedge унищожи своята част от реактора, насочете се надолу, изстреляйте четири ракети в реактора и се върнете по същия път обратно - тунелът, който в началото беше блокиран, вече не е, така че можете да излетите през него. Ако чувате експлозии, били сте прекалено бавни и вероятно вече сте мъртви.

КРАЙ

-GM-

Sierra/Sierra

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 350 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

Бдете!!! Шепа съвети и Пътеводител за двайсетте мисии на тази игра. Първа част.

ЗАПИСКИ ЗА MECH LAB

Нищо не е по-важно от добре конфигуриран Mech. Може да сте най-добрият пилот, но с лоши оръжия и системи нямате шанс. Дори да имате най-добрата машина, оръжията ви може да са неефикасни, да прегряват и да са безполезни срещу някои цели. Възможно е да ви свършат муниците и да няма откъде да ги допълните. Вашите wingman-и изобщо няма да могат да воюват със зле конфигурирани машини. Дръжте всичко това в паметта си преди пренебрежително да изоставите Mech Lab. Ако искате конфигурирането на Mech-овете да има значение, чуйте няколко съвета, които могат да ви улеснят живота.

Умувайте предварително

Вашият MFB няма да поеме целия salvage, на който се натъквате по време на играта. Затова предварително размислете кои оръжия ще са ви необходими и направете поголям запас от тях - особено от муниците за онова, което използвате в прекия бой. Конфигурирайте Mech-овете си така, че всеки да използва един вид оръжия. Искате ли например ракети, сложете в един LRM 20, в друг LRM 15 и т. н. Боеприпаси за ракети и особено за автооръдия в играта има общо взето малко, така че не е добре две машини да черпят от един и същ запас.

Вземайте само необходимото

Всички основни и алтернативни конфигурации на Mech-ове са лоши. Направете си собствени и обмислете от кого какво очаквате. Идеална е комбинацията ракети - автооръдия - лазери. Не ви трябват повече от три огневи групи, иначе се ориентирате лошо в тях. По-добре вземете две силни оръжия, отколкото четири слаби. Балансирайте своята конфигурация и за далечен и за близък бой.

Пазете своето

Оръжията, които са по-редки в играта (особено качествените автооръдия), разположете на добре защитени места в корпуса. Може да се случи в боя да останете без някой от горните крайници, а само заради това не си струва да повтаряте мисията. Едва ако вашият Mech е толкова зле повреден, че бъдат унищожени оръжията в трупа, се налага преиграване на мисията.

Не подценявайте AC

Автооръдията със снаряди са есенцията на оръжията в играта - особено заради възможността да се поваля неприятелят на земята. Откосът от автооръдие, добре насочен например в краката, може да ви даде секунди предимство - докато противникът е паднал. Муниците са ценни, така че не ги разхищавайте, но все пак непременно си вземете поне малко AC в своята машина. Не е задължително това да е точно най-силното Ultra AC 20, но нещо непременно имайте.

Забравете за IS

Въпреки че в тази игра играете за Inner Sphere, оставете лоялността и не пропускайте нито един удобен случай да заместите своите Mech-ове, оръжия и снаряжение със снаряжение на Клановете - всичко, което използват Клановете, е полеко, по-силно, по-бързо, по-качествено. По-късно при събирането на salvage от бойното поле ще решавате какво от всичко да вземете със себе си в MFB. Винаги събирайте колкото може повече техника от Клановете, никога няма да съжалявате за това.

ЗАПИСКИ ОТ БОЙНОТО ПОЛЕ

Наконфигурирали сте си Mech-овете, готови сте за бой. Ако прочетете следващите съвети, може да спестите множество желязо за претопяване.

Целете се в краката

Стрелбата в краката е основен елемент на всички Mechwarrior-игри. Тя е хуманна, ефективна и дава най-голям шанс унищоженият Mech да се появи на бойното поле като salvage. Това не важи, в случай че разстреляте неговия торс. Със стрелба в краката е много възможно да повалите неприятеля на земята (особено ако използвате автооръдие) и да си осигурите предимство.

Охлаждайте се

Енергетичните оръжия са прекрасни, но имат недостатъка дяволски да прегряват. Дори да си вземете толкова Heat Sinks, колкото можете да носите, постоянно ви грози опасност от прегряване и последващ shutdown или дори вътрешна експлозия. Наблюдавайте термометъра и не стреляйте, ако чуете предупреждението. Така мимоходом ще изпробвате дали вашият Mech е добре конфигуриран. Когато ситуацията позволи, стреляйте от воден басейн - охлаждането е моментално и многократно повишава огневия ви потенциал.

Концентрирайте огъня

Вашите wingman-и не са от най-добрите бойци и имат шанс само ако се държат заедно и концентрират огневата сила. Не ги изпращайте напред, когато не можете да им окажете достатъчна подкрепа. Разделянето на силите е теоретично възможно благодарение на картата, но с малки изключения това е излишно. Изберете цел и оставете цялата група да я атакува. Междувременно можете или да помагате, или да се съсредоточите върху друг неприятел.

Поправяйте често

Използвайте наличието на ремонтните MFB толкова често, колкото позволява ситуацията. Повярвайте, струва си да се прави! Ако повредата ви е малко по-сериозна, върнете се в MFB и оправете своята машина. Същото важи, естествено, и за вашите wingman-и, от чиито машини също не желаете да се лишите. Въпреки че можете да загубите пилота, добре оборудваният Mech е понякога по-ценен.

Опознайте своята цел

Не прахосвайте муниции и енергия за цели, които не можете да улучите. Оръжия като Gauss Rifle или ER PPC са много силни, но на голямо разстояние са практически неизползваеми против подвижни цели - въпреки че имате компютър за насочване, неприятелските машини са толкова непредвидими, че трудно ще ги уцелите. Лазерите и ракетите са оптимални на далечно разстояние, автооръдията пък са опустошително оръжие за близък бой.

Op 1, Mission 1

Какво друго да се каже, ами първа мисия - това е! От изходната точка на плажа напредвайте през селото чак до издигнатата площадка, къ-

дето ви очаква първият лек неприятелски Mech - Owens. Насладете се на боричкането с него и вървете нататък, докато се натъкнете на вашата MFB (Mobile Field Base). Унищожавайте всички SRM позиции от достатъчно разстояние (за тази цел имате ER Laser). Внимавайте със скоростта и въобще не започвайте много бързо. Минирано е. Унищожете сателитната антена и печелите.

Op 1, Mission 2

Преди втората мисия вече можете да разглеждате salvage от преминалата битка и да конфигурирате собствен Mech. Направете го според личните си съображения. Аз например смених силния, но бавен Bushwacker за пленения Owens. Подвижността понякога е повече от огневата мощ. Задачата в тази фаза е да се прочисти издигнатата площадка от неприятелски ракетомети и пътьом да се пленят запасите от казармите. С фронтална атака няма да завземете площадката. В началото ви очаква следващ Owens, по пътя няколко Bulldog-а и APC и още един Strider. Разправете се с всички и обиколете цялата карта по южния край - така стигате до ракетните кули от другата страна, която не е в техния огневи обсег. След това правете с тях каквото щете, но най-добре ги унищожете. После завземането на склада с охрана само от няколко APC вече е шега.

Op 1, Mission 3

Тази мисия е малко по-трудна от предишните, но все още не е нещо, с което да не се справите само с лявата ръка. В началото има един наивен Firefly, когото елиминирате по кратката процедура (за тази мисия е подходящ Bushwacker), и няколко Bulldog-а, които също не са никакви съперници. Ще унищожите най-добре целевите комплекси, като простреляте техните подпорни стълбове. Преди това обаче е целесъобразно да прочистите бункерите при моста между източния и западния комплекс. Някъде при този мост ще ви подхване командирката Freya, пилотираща еквивалентен Bushwacker. Ако действате с първоначални енергетични оръжия, използвате изгодите на бързото им охлаждане водата и унищожавате Freya (може да го направите и по друг начин). Не забравяйте да докарате MFB до waypoint Charlie, тъй като иначе мисията не свършва.

Op 1, Mission 4

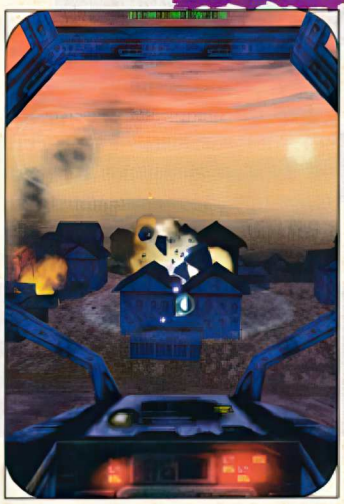
Последната мисия на първата операция ви поставя срещу най-голямото количество Mech-ове, което сте срещали до момента. За щастие имате на своя страна две предимства. Първото е водата, в която можете до насита да охлаждате своите оръжия, второто е Dominic Paine и неговият Shadowcat - вторият член на вашия тим, който тук се присъединява към вас. Унищожаването на сградите на първия waypoint не е особен проблем и за целта не са пречка дори двата средни противници, които патрулират. Ако обаче не се чувствате уверено, изчакайте подкрепления и с общи сили ги отстранете. Освен смешните леки Mech-ове, тук единственият сериозен проблем е Orion в самия край на картата - сред дървените конструкции, символизиращи укрепления. Orion обаче не е дървен и неговото автооръдие може добре да ви загрее, ако не концентрирате цялата си огнева мощ за ликвидацията му. Много си струва да целите точно и в краката, защото Orion при успешен salvage е добре дошло разширение на вашата група.

Op 2, Mission 1

За тази мисия препоръчвам най-тежките Mech-ове, които имате в арсенала си. Очаквайте свиреп отпор в лицето на ракетните и картечните кули, а също и няколко среднотежки Mech-ове, от които най-опасен е може би Thor. Преди да приближите входа на базата, прочистете областта от Harraser-ите и двата леки Mech-а, които могат да направят неприятен живота на вашата MFB. Щом си пробивате път до базата и се справите с групичката Elemental-и и няколко леки Mech-а, върху вас ще връхлети местният командир със своя Thor - след старт от вътрешността на станцията. Бъдете в движение и не допускайте да ви повали със своето автооръдие на земята. Можете да използвате трика с охлаждането: на едно място в долината има водопад, който прекрасно изстудява лазерите. Стремете се да обездвижите Thor-а чрез унищожаване на някой от неговите крака - този Mech на Клановете ще ви е полезен.

Op 2, Mission 2

Подгответе се за остро стълкновение още от началото на тази подземна мисия. Насреща ви изскачат Orion и Shadowcat. Това е горе-долу еквивалент на максимума, който имате в това време на разположение. Съсредоточете се първо върху Orion, защото е с по-голям огневи потенциал. Внимавайте да не изпуснете конвоя на navpoint-а Able, който е сред целите на мисията. Ако го застрашите, ще бъде затрупан проходът северно от вашата изходна позиция, така че го атакувайте от добро място (напредвайте по пътя, по който пристигна Orion). След унищожаването на конвоя продължавайте към казармите, охранявани от оръдейни кули, няколко Mech-а и Elemental-и. Щом напреднете в разрушаването на подземния комплекс, се озовавате в сериозна опасност - неприятелят издава заповед за унищожаване на склада и погребване на подземието, което трябва да осуе-



тите. Щом чуете това съобщение, давайте възможно най-бързо към края на зоната, където срещу вас стои и следващият Orion. Бъдете бързи, защото иначе с вас и вашата MFB е свършено.

Op 2, Mission 3

Отново на повърхността. Тази мисия е почти само бойна: да се унищожи цяла палитра неприятелски Mech-ове, които за пръв път обхващат и типове като Puma или Champion. В мисията пак за пръв път ви пада ER PPC, оръжие, което се изплаща при конфигурацията на вашия машинен парк. Champion също го бива за колекцията ви, ако обичате пъстротата - има приблизително същите параметри като Thor, но е само шейсеттонен и го срещате чак в края на мисията. Заслужава внимание четворката Mech-ове Puma, на които се натъквате зад моста през реката, снабдени именно с ER PPC оръжия. Пазете се от тях. И още нещо - не забравяйте пътьом да унищожите всички цели на мисията. Нали не искате постоянно да се връщате обратно!

Op 2, Mission 4

Тази мисия е подземна и е общо взето трудна. В нея ви се пречкат един Owens, дуо Thor-и плюс Annihilator в сърцето на завода за производство на Mech-ове. Но пък някой ви очаква тук - Epona Rhi е следващият член на групата, с когото се срещате в тази мисия. Като стигнете до края на нивото, оставете Epona да атакува Annihilator - нейният Mech може да не издържи на това, но като се има предвид, че вашите Wingman-и са безсмъртни, може да ви е все едно. А също

може да не ви е все едно, тъй като нейният Mech е Bushwacker, а вие искате да го смените за нещо по-добро. Използвайте времето, спечелено с отклоняване на вниманието, за да елиминирате в стесненото пространство Annihilator заедно с Pain. Това не е лесно. Четирите му автооръдия с първия откос ви повалят на земята, а с втория правят от вашия Mech купчина за претопяване. Единственият шанс в тази битка е да изчакате да изразходва всичките муниции (за Epona) и след това бързо да довършите това, което сте започнали. Ако имате късмет, тук можете да плячкосате Annihilator-а и два Thor-а. Така или иначе очаква ви salvage във вид на множество оръжия и Vulture като десерт.

Op 3, Mission 1

Сега вече би трябвало да имате под ръка почти най-доброто от средната класа Mech-ове на Клановете, особено екземпляри като Thor или Vulture. Няма да сгрешите, като ги вземете за мисията - те са колкото трябва бързи и колкото трябва силни. Още в началото ви очаква изненада: поле с Madcat-и, срещу които не бихте могли да имате шанс. За щастие това са само безобидни холографски проекции. Което не може да се каже за

сбирщината средни и тежки Mech-ове, които се изправят насреща ви. Внимавайте при командването - тук има три и то не от най-слабите. Това е първата мисия, при която можете да плените Madcat. Ей богу, струва си - 75 тона са нещо, а и този дизайн... Но да не навлизам в излишни детайли и чувствителни теми. Madcat е в самия край на мисията заедно с Vulture при waypoint Charlie. Да се унищожи тази двойка Mech-ове не е проблем - проблемът е да се направи така, че Madcat да остане невредим за по-нататъшна употреба. Идеалното е да се конфигурират всички енергетични оръжия в един chain и да се пълзи по южното крайбрежие - водата е достатъчно близо, за да сте в обсега на стрелбата, а бързото охлаждане е неоценимо. Като го направите няколко пъти, първият Madcat ще е ваш.

Op 3, Mission 2

Тази мисия е класически пример за бой на титани. Неприятелят хвърля срещу вас може би всичко, което има в арсенала си - наведнъж и последователно. Очаква ви хубаво меле на относително малко пространство, в което връхлитат нови и нови противници. Когато това изглежда най-зле, идва ви на помощ последният член от тима Alan Mattila със своя Sunder, който малко възстановява равновесието. В тази мисия е следващият Madcat, обаче неговото придобиване вече не е толкова лесно като в предишния случай. Но тази мисия се изплаща - salvage в нейния край си струва труда!

Op 3, Mission 3

Подгответе се за остър сблъсък. За да минимизирате по-късния отпор при авариралия dropship, насочете се от старта на юг, където отстранете групичката леки Mech-ове. Ако сте бързи, можете да достигнете следващото подкрепление, което наближава мястото на финалната битка от изток. При dropship-а има Elemental-и и един Avatar, от който се пазете. Когато dropship-а вече е под ваш контрол и прекарате към него MFB, подгответе се за голяма жега. Препоръчвам да се изпрати целият тим на север, откъдето ще дойде тройка средно тежки Mech-ове. От юг пък трябва малко по-рано двойка Owens-и, с които се разправяте сами. После бързо се присъединявате към остатъка от единицата и довършвате преживелите Mech-ове от северната страна на прохода. В тази мисия решаваща е бързината и вярвайте, ако си вземете тук Annihilator-и, няма да спечелите много. Единицата, съставена от Madcat-и, Thor-и и Vulture, е идеална за тази, а и за всички останали мисии. Така че мислете за това.

Op 3, Mission 4

Скука. Очакват ви: Три моста, които трябва да унищожите и така да отрежете конвоя, че да го унищожите като едното нищо. Няколко средни Mech-а, с които се справяте с лекота, главно защото са разпръснати по цялото бойно поле. И накрая са командирът Osis и неговият Thor - ако си имате достатъчно LRM за вас и вашите wingman-и, - това стига, за да се справите с проблема още преди Osis да се приближи толкова, че да е необходима употребата на други оръжия. Напредвайте систематично от мост към мост и завършете при waypoint Charlie.

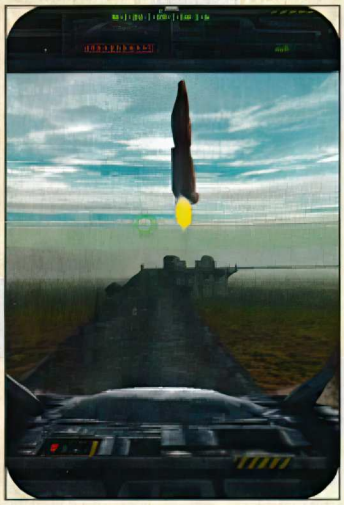
Op 3, Mission 5

В началото на тази мисия внимавайте за Annihilator заедно с Volture. Най-напред всъщност виж-

дате на радара два леки Owens-а - ако тръгнете след тях, Annihilator ще ви разпарчетоса. Изчакайте Annihilator да се активира (горе на структурата на waypoint Able) и после изпратете към него целия тим. Внимание към неговите смъртоносни автооръдия - не се приближавайте или това ще е вашият край. Бъдете бдителни около своята MFB, защото някои атаки на вражеските Mech-ове са насочени натам. Когато прочистите областта на старта и завземете товарния док на waypoint Dog, поправете всичките си повредени Mech-ове и се отправете към града. Ако планирате по-късни поправки, разправете се с шепата Bulldog-и на пространството пред града и преместете тук своята MFB. След това предпазливо влезте във вътрешността на града и се пригответе за бой лице в лице. Пресрещат ви две Pum-и, които обаче не са голям проблем. Трудностите идват, когато приближите waypoint Baker. Той е охраняван от две тежки машини, между които е Annihilator. Да сте в обсега на стрелба на неговия AC, си е чисто самоубийство, така че по-добре изберете тактиката на бой от голямо разстояние. Съпровожда го един Avatar, но с него работата е по-проста. Щом унищожите комплекса в града, преместете се на север зад реката, където е следващият Avatar и Vulture. После вече само оръдейните кули в каньона и вратата към следващия сектор остават вашето последно препятствие (а Annihilator-а пред нея - предпоследното). А ако не се чувствате уверено срещу всичките три Annihilator-а, въобще не трябва (освен първия) да ги унищожавате. Опаткайте от по-далеч комплекса в града и портата към следващия сектор. Няма да изпълните всички второстепенни цели, но това не е толкова важно - вашите Mech-ове са по-ценни от стопроцентовото изпълнение на мисията. Тази мисия е лесна, ако не се боите да жертвате своя тим - и трудна, ако искате да го задържите с възможно най-малки загуби. Изборът е ваш.

Op 3, Mission 6

Финалът на третата операция е само шега. Крепостта на Able е охранявана от патетични Striker-и и шепа Elemental-и, с чиито ракети се справят вашите AMS и които отстранявате мигом. По пътя към Spaceport ви очаква Avatar на север и Madcat на юг, но с тях битка-



та не е трудна. Самата база се пази от два Cauldron Born-а и два Avatar-и. По някое време докато се биете с тях над главата ви се появят вертолети, които обаче са по-скоро забавни добавки, отколкото опасни противници. Когато Spaceport стане ваш, насреща ви стои вече само Osis - този път пилотира Supernova и ако сте почтен боец, ще се изправите срещу него сам. Ако искате да продължавате в следващата мисия, използвайте всичко, което имате в арсенала си, и няма да имате грижи. Доброто на честния двубой се състои между

другото и в това, че може лесно да обездвижите Supernova-та чрез унищожаване на долните крайници и след това да я включите в собственото си въоръжение - това е приличен 90-тонен Mech на Клановете.

Op 4, Mission 1

Ключът към успеха тук е бързината. Влакът, който е първостепенна цел на мисията, няма да се задържи дълго при navpoint Baker. Трябва да стигнете там колкото може по-бързо. Проблемът е, че между вас и navpoint Baker стоят няколко Bushwacker-а, Cauldron Born-а, Thor-а, Avatar-а, Harraser-а и още тежка техника. Сигурно решение е незабележимото и бавно напредване с изключени сензори с последващо ефективно и ефектно директно настъпление. Не се бавете с комуникационните станции на navpoint-ите Charlie и Dog и поемайте директно към navpoint Baker. Да си пробиете път през всички неприятелски Mech-ове въобще не е шега и тази мисия е от най-взискателните, които срещате в играта. Ако искате да избегнете патрулите, бъдете предпазливи и точно проследете техния маршрут - частично от съобщенията в предавателя, които чувате по време на мисията. Желая ви много късмет.

Op 4, Mission 2

За тази мисия може да се каже само съвсем малко. Подгответе се за загуби, защото от самото начало към вас потеглят средни и тежки неприятелски машини - Supernov-и, Madcat-и, Campion и накрая дори Daishi, който можете да се опитате да плените. Единственият ми съвет е да се държите в началото заедно и да концентрирате огневата мощ от един неприятел върху друг. По-късно ликвидирайте самотните неприятелски Mech-ове сами от възможно най-далеч, за да предотвратите загубите в собствения тим. Използвайте колкото може повече AC срещу най-опасните противници - за тази мисия може да ви свърши работа например Supernova-та, пленена в шестата мисия на третата операция, тъй като тя издържа на големи повреди и на най-силните автооръдия. Когато унищожите всички противници, очаква ви продължително ликвидиране на селище със складове, една лазерна кула и - готово.

Op 4, Mission 3

Отнесете се крайно сериозно към тази мисия. Първо напредвайте по левия бряг на реката. Натъквате се последователно на два Volture-а с Gauss Rifle, последвани бързо от двойка Orion-и със смъртоносни автооръдия - неприятна комбинация за бой отблизо и далеч. Елиминирайте възможно най-темпово Vulture, за да не стигнете много бързо в обсега на стрелба на Orion-ите. Срещу автооръдията порешителна е бързината, отколкото силата, така че за тази мисия не ви трябват тежки Mech-ове. При снабдителния склад се пригответе за още две Supernov-и, а ако сте в кондиция, можете да се сбиете с още двойка тежки Mech-ове на полуострова в средата на тази зона. Когато наближите края на третата мисия, пригответе се първо да ви закачат шепа Elemental-и, а после да ви цапардосат по муцуната двойка Annihilator-и. Естествено, ако не внимавате и не ги ликвидирате от достатъчно разстояние.

Op 4, Mission 4

Добрата новина е, че в края на тази мисия има два Daishi, от които с късмет ще получите поне един. Лошата новина: тук е доста горещо, макар че външната температура е дълбоко под точката на замръзването и можете да смените своите Heat Sinks за други оръжия - в тази мисия не се нуждаете от охлаждане. От самото начало върху вас връхлитат Madcat-и и Thor, съпроводени от групичка Elemental-и. Пазете се от тях. Преди да продължите нататък, би трябвало да се съедините с MFB на север и да извършите необходимите поправки - на полето пред базата има нова тройка Mech-ове, този път два Orion-а и Thor. На горната площ на базата има още един Thor и Madcat - тъй като не напускат своите позиции, можете спокойно да ги ликвидирате от по-далеч. Като прочистите околността на склада при waypoint Baker, заобиколете базата отзад и унищожете двата Daishi - спокойно можете да направите това, без да стрелят дори веднъж по вас. С унищожаването на генератора в горната част на базата мисията свършва.

Op 4, Mission 5

В тази мисия ще ви е дяволски горещо. Освен това тук сте самотни - трябва да унищожите четири генератора на термална енергия и да преживеете. Но не това е най-лошото - против вас стоят грамада Elemental-и и три тежки Sunder-а. И това щеше да е приемливо (винаги можете да си вземете Daishi), ако нямаше една подробност - унищожи ли неприятелят моста, свързващ входа с изхода, ви се очертават големи затруднения (ако нямате достатъчно jumpjet-и). Най-добре е хубаво на спокойствие да подредите първо всички Sunder-и (оптимумът е от голямо разстояние с ER PPC; Daishi е в състояние да носи и Ultra AC 20, което също не е лошо) и после да натръшкате Elemental-ите. Най-опасен е Sunder-а на изхода, защото именно той има зъб на моста - когато сте зад моста, имате много повече време за обстрелване от разстояние. Главното е да си вземете доста Heat Sinks: в това лавинно ниво наистина ще ги използвате.

Op 4, Mission 6

Не знам как стана това, но завърших последната мисия още преди да успея да осъзная, че е започнала. Това е може би първият честен двубой в играта (друг път противникът обикновено е в неизгодно положение) и се разиграва на толкова малко пространство, че няма място за тактика. Daishi, Supernova, Madcat и Cauldron Born са неприятелските сили, против които противопоставяте най-добрите, които имате. Аз си взех обичайния състав (Madcat, 2x Thor, Vulture) и за три минути всичко свърши. Искате ли да знаете повече? Старайте се!

И бдете!

-GM-

Sierra/Sierra

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 350 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

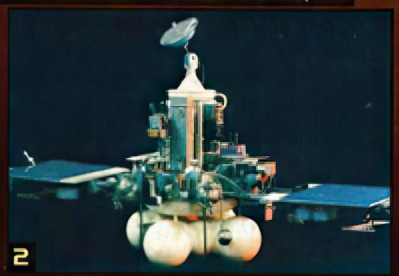
СЛУЧАЯТ ФОБОС - ТЕХНИЧЕСКА ГРЕШКА ИЛИ НАЧАЛОТО НА "МЕЖДУЗВЕЗДНИ ВОЙНИ"

Фобос, единият от двата спътника на Марс, винаги е бил смятан за твърде мистериозен обект, както и по-малкият спътник на тази планета - Деймос. Йозеф Шкловски, известен член на Съветската академия на науките и съавтор на книгата на Карл Сейгън - "Интелигентният живот във вселената", в една своя разработка математически доказва, вземайки предвид гъстотата на атмосферата на планетата и специфичния коефициент на ускорение на спътника й, че Фобос би трябвало да е кух. Възможно ли е Фобос да е една изоставена планетарна станция с огромни размери? През юли 1988 руснаците изстрелват две безпилотни изследователски сонди - Фобос 1 и Фобос 2, към Марс (Виж фиг. 1 и фиг. 2). Основната задача и на двете сонди е да изследват мистериозните спътници на Червената планета. Два месеца по-късно Фобос 1 е изгубен по траекторията, според техническата експертиза поради грешки и пропадане на радиовръзката. Впоследствие и втората сонда е изгубена при доста по-мистериозни обстоятелства, но не преди да е успяла да изпрати доста ценна информация за планетата и нейния сателит. Фобос 2 достига успешно целта си през януари 1989 и влиза в орбита около Марс като първа стъпка към постигане на предначертаната цел: да влезе в паралелна орбита с мистериозния Фобос и заедно с него да кръжи около планетата, като междувременно достигне повърхността на сателита и инсталира там два изключително прецизни уреда за наблюдение. Всичко върви успешно до момента, в който изкуственият спътник се изравнява с набелязания за проучване обект. Точно тогава, на 28-ми март Центърът за контрол на полета в бившия СССР отчита ненадейни проблеми в радиовръзката. ТАСС съобщава, че изкуственият спътник е прекъснал комуникациите със Земята при извършване на заплануваните операции около Фобос. Учените от Центъра за контрол на полета не са успели да осъществят стабилна радиовръзка. Каква е причината за ненадейната загуба на радиовръзка? Отговорът идва три месеца по-късно. Под натиска на международните участници в програмата Фобос съветските власти разсекретяват видеозаписа на телевизионната връзка с изследователския спътник, с изключение обаче на последните няколко кадъра преди тя да се разпадне. Материалът е излъчен като телевизионен клип по няколко телевизионни канала в Европа и Канада като любопитна случка, а не като новина от изключителна важност. Така подготвеният телевизионен клип бил фокусиран върху две аномалии. Първата е мрежа от причудливи прави линии и правоъгълници, разположени в екваториалната област на планетата, които далеч не приличали на случаен природен феномен. Те били подредени в паралелни редици и се разпростирали върху област от шест хиляди кв. км. (Виж фиг. 3). Телевизионното предаване било коментирано на живо от д-р Джон Баклейк от лондонския Музей на науката. Той описал тази мозайка като много загадъчна, главно защото сложните геометрични фигури били запечатани не от оптичната камера на спътника, а от инфрачервената, при която изображението е базирано на излъчванията в инфрачервения спектър, а не на играта на светлина и сянка. С други думи тази огромна площ от територията на планетата е източник на инфрачервено излъчване. Крайно неубедителна е тезата, че източник на такова лъчене може да бъде гейзер или концентрация на радиоактивни материали по повърхността на Марс най-малкото заради изключително прецизните геометрични форми на обекта. След подробно изследване находката изцяло подсказва наличието на разумна намеса, но ученият не се ангажирал с никакви хипотези, касаещи нейната същност. Според Борис Болитски, научен кореспондент на радио Москва, точно преди загубата на връзка с Фобос 2 няколко необичайни образа са предадени към базата, които по мнението на руските учени са "наистина забележителни". От доклада, публикуван в броя на "New Scientist" от 8-ми април, 1989, става ясно, че въпросните очертания са или на повърхността на Марс, или в долната част на атмосферата на планетата. Те са с ширина от 20 до 25 километра и не съответстват на никои познати геологични образувания. Те имат спираловидна форма и представляват истинска загадка. Тъй като никъде не са публикувани точните координати на тези загадъчни образувания, не може със сигурност да се твърди, че са свързани по някакъв начин с подобни такива, заснети на повърхността на Марс (в екваториалната област - географска дължина 186,4) от американската орбитална станция Mariner 9. Структурата на въпросните обекти наподобяват съвременно летище с кръгла писта за рулиране, от която се разклоняват радиално стартовите писти. СЯНКА НА ПОВЪРХНОСТТА НА МАРС. Една доста озадачаваща снимка на тънка сянка на повърхността на планетата е показана по Руската телевизия във връзка с инцидента с изкуствения спътник. Тази необичайна сянка е описана в съпътстващия фотоса текст като "тънка елипса". Със сигурност сянката не е на спътника Фобос, тъй като той е с далеч по-неправилна форма, наподобяваща картоф. "Необичайната" сянка, заснета и предадена от Фобос 2, е тънка елипса с доста контрастни очертания (такъв тип сянка е познат в диамантения бизнес под името "маркиза"), които ясно изпъкват на фона на осветена част от повърхността на Марс. Д-р Беклейк твърди, че сянката е на обект, намиращ се между космическия апарат и Марс, тъй като е уловена както от оптическата, така и от инфрачервената камера (Виж фиг. 4 и фиг. 5). Всичко това обяснява защо руските учени дори за момент не се опитват да свържат сянката със самия спътник. Докато кадърът е задържан и увеличен на екрана, д-р Беклейк обяснява, че снимката е направена в момента, когато Фобос 2 се изравнява със сателита. " В последния момент", допълва ученият, "руснаците видели нещо, което не би трябвало да е там." Този последен кадър все още бил държан в тайна от руските служби и можело само да се правят догадки какво точно се вижда на него. И така, какво се сбъдсква със сондата или я унищожава? Дали в крайна сметка изкуственият спътник не е бил унищожен, защото е "видял прекалено много". Какво е запечатано на секрет-

Преди да научите повече подробности по случая ФОБОС, искам да ви запозная с новата рубрика на Master Games. UFO рубриката ще бъде поредица от статии, в които ще ви запознаваме с най-интересните факти и теории свързани с посещението на извънземни кораби и осъществени контакти на хората с пришълци, както на земята, така и в космоса. При проявен интерес от ваша страна за конкретна тема свързана с НЛО, бихме могли да намерим материали за най-интересните теми предложени от вас, които да публикуваме във вашето любимо списание Master Games. Очакваме вашите предложения. Рубриката е създадена поради факта, че твърде малко се пише на тази тема в нашата преса.

5

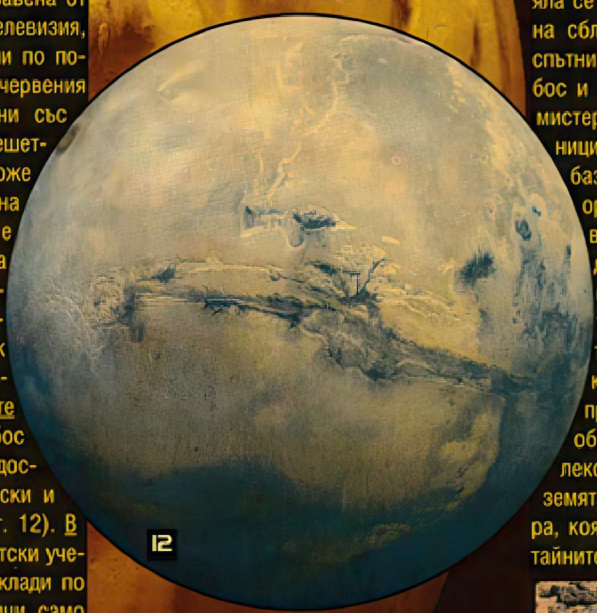
1



2

3

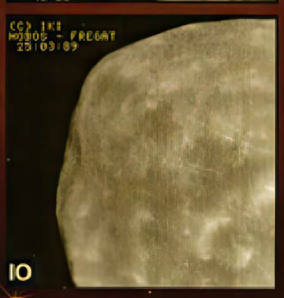
4


12

6

7

8


10

11

12

13

14

ните последни кадри. Във внимателно премереното си изказване пред списание "Aviation week and Space Technology" председателят на руския еквивалент на НАСА казва: " Един странен обект се появява на последните кадри, заснети от орбиталната станция, и застава между сондата и Марс." (Виж фиг. 6-11). Последни снимки на Марс и Фобос от руската космическа сонда, направени минути преди загадъчната катастрофа на 25 март 1989 година. Засекретената снимка бе предадена на западната преса от полковник доктор Марина Попович, руски астронавт и пилот, която от години се занимавала с НЛО. Попович успява да измъкне и изнесе секретната информация през 1991. Това е първата по рода си информация за извънземен корабмайка в пределите на Слънчевата система. Последната трансмисия от Фобос 2 е фотографски образ на огромен цилиндричен космически апарат с размери 20 км дължина и диаметър от 1,5 км, с формата на пура, заснет на 25 март 1989, "паркиран" в непосредствена близост до спътника на Марс Фобос от съветската безпилотна космическа сонда Фобос 2. След като предава този последен образ към земята, сондата мистериозно изчезва; според руснаците, бидейки изгорена от високоенергиен лазарен лъч. Явно сянката, която се забелязва на предишните кадри върху повърхността на планетата, е от огромния космически кораб, който е унищожил съветския спътник. ИНФРАЧЕРВЕНИ СНИМКИ НА ПОДЗЕМЕН ГРАД. Една друга снимка, направена от Фобос 2 и разпространена по Канадската телевизия, показва ясно изразени правоъгълни форми по повърхността на Марс, излъчващи в инфрачервения спектър. Тези правоъгълници са свързани със сложна мрежа от канали, наподобяваща решетка. С обикновена камера тази мрежа не може да бъде заснета. Всичко това говори за една подземна система от зали и галерии, която е прекалено геометрично прецизирана, за да бъде просто природна аномалия. Според д-р Джон Беклейк от лондонския Музей на науката "този приличащ на град обект е широк 60 км и лесно може да бъде сбъркан с въздушна снимка на Лос Анджелис." Последните кадри, заснети от орбиталната станция Фобос 2, никога не са били направени публично достояние, а само са показани на американски и британски специални служители. (Виж фиг. 12). В брой на "Nature" от 19 октомври 1989 съветски учени публикуват поредица от технически доклади по експеримента Фобос. От общо 37 страници само един параграф е отделен на изчезването на сондата. В доклада се казва, че в последните минути от съществуването си сондата се е въртяла спираловидно или поради повреда на главния компютър, или поради съприкосновение с неидентифициран обект. ВЕРИГА ОТ КРАТЕРИ НА ПОВЪРХНОСТТА НА ФОБОС. В една интересна статия, появила се в януарския брой на "Astronomy" за 1997 г. и озаглавена "Кратерната верига на Фобос", анонимният автор описва странните неравности и кратери по повърхността на спътника на Марс. Повечето изследователи смятат, че това са остатъци от метеоритни сблъсъци, но подобна хипотеза не обяснява как е възможно свързването им по повърхността на Фобос да образува идеално прави геометрични линии, които като две вериги опасват повърхността на спътника. Този феномен не може да бъде обяснен с теорията за лунните кратери, които първо са от вулканичен произход и са подредени в сравнително прави линии, по продължение на ивици, където се наблюдават фракционни движения на лунната кора. Фобос просто е прекалено малък и студен, за да може на повърхността му да се породят подобни процеси. Снимките, направени от изкуствения спътник Viking (Виж фиг. 13 и фиг. 14), показват, че кратерните вериги са геометрично правилни и сякаш са паралелни на посоката на орбитата на Фобос. Учените трудно намират обяснение на тези факти. Най-често прилаганата хипотеза, е че това са следи от космическа катастрофа, състояла се преди милиарди години, когато вследствие на сблъсък с друго тяло единственият дотогава спътник на Марс се е разцепил на две части - Фобос и Деймос. Последните опити за разгадаване мистериите на Червената планета и нейните спътници започват през 1992, когато от въздушната база Кейп Канаверал във Флорида е изстрелян орбиталният комплекс "Mars Observer". Първоначалните планове бяха комплексът да достигне Марс на 19 август 1993 и да влезе в дълга елипсовидна орбита около планетата през полюсите й. През ноември 1993 трябваше да започне двугодишното картотекиране на повърхността на Марс. Тогава през август 1993 съвсем неочаквано бе съобщено, че НАСА е загубила контакт с комплекса. Американците, както и всички хора на земята, скърбяха за загубата на ценната апаратура, която можеше да ни позволи да надникнем в тайните на мистериозната планета.

HARDWARE SOFTWARE

как да увеличим скоростта на хард-диска си

Изобщо не се надявах, че ще се появи разумен начин за ускоряване на харда, освен познатия с трикове за размяна на файлове и настройки на контролния панел. Доскоро нямаше какво толкова да се прави с един харддрайв, но сега, с появата на новите ATA/66 хардове, които излизат на пазара, нещата се променят. Има начин да увеличите страхотно скоростта с новия си харддрайв. Като имате предвид, че това е само за IDE, а не за SCSI, нека започваме!

Да приемем, че имате ATA/66 или ATA/33 харддрайв. Всъщност UltraDMA (ATA) е онова, което ускорява нещата, и то е най-доброто в настоящия момент за IDE. *Ако имате ATA/66 харддиск, може и да поискате да не използвате ATA/66 по харддрайв метод mode.* За да използвате ATA/66 правилно, се нуждаете от карта контролер, която да го поддържа, и от специален кабел. Понеже ATA/66 още не е върхът, ще фокусираме вниманието си върху това как да го дезактивираме. Да кажем, вашият PC хард вероятно е производство на Quantum, IBM или Seagate, понеже най-вече те са завладели пазара на хардове. Отиваме в техните уебсайтове и търсим нещо, което да дезактивира ATA/66. Това не е мостче (джъмпер), това е свойство, управлявано от DOS, което ще го дезактивира вътре в харда вместо вас. Ако не е дезактивиран, губите страшно много от производителността, то всъщност й пречи. Така че грабвайте това свойство и го дезактивирайте. Ако не си намерите такова, което става точно за вас, обадете се на фирмата, откъдето сте купили харда, и настоявайте за техническата поддръжка, която са ви обещали. *Следващата стъпка, за да направите вашия хард побърз,* е да го инсталирате правилно в BIOS. Ако не знаете как да влезете в BIOS, пропуснете тази стъпка. Това не е нещо, с което можете да си играете, ако не знаете какво правите. След като вече сте в BIOS, проверете дали хардът ви е настроен на Auto. Вашият BIOS сам ще реши какъв PIO mode да инсталира на харда. След това започвате да търсите опция за дезактивиране на IDE Busmastering. Разбира се, вие не искате busmastering да ви е дезактивиран в BIOS-а, понеже това ще ви бави. Ако вашия BIOS няма такава опция, не се притеснявайте. Ще се почувствате OK, че я няма. *Готови ли сте за още малко по-щипване?* То ще даде най-голямо отражение върху вашия PC. Стартирайте компютъра в Windows 98 (уверете се, че е същото както при Windows 95, а знам, че не е добро за Windows NT). След като сте вече в Win`98, кликнете десен бутон върху My Computer / Properties, кликнете Device Manager, след това Disk drives. Ако сте вече на това място, сигурно виждате поне две неща - едното за флопидрайв, другото за вашия Generic IDE Disk Type 47 или още нещо заедно с тези редове. Точно това е вашият харддрайв. Кликнете там, а после кликнете Properties. След това кликнете Settings и проверете бокса, който е с надпис DMA. Като извършите това, кликнете OK за всичко и затворете Device Manager. Ако получите глупаво съобщение от Windows 98, което ви казва, че тези хардуерни настройки могат да причинят повреда, просто не му обръщайте внимание. Компютърът обикновено не знае какво точно иска. Най-лошото, което може да се случи, е, че когато буутвате отново, DMA няма да работи и Windows 98 няма да провери бокса за вас и нещата ще си работят нормално. Ако нямате DMA драйв, това може да повреди информацията върху харда. Така че преди да правите всичко това, проверете поне сто или двеста пъти, че имате UltraDMA / UltraATA харддиск. Следващите няколко стъпки ще увеличат производителността, но не твърде много. *Кликнете десен бутон на My Computer / Properties, кликнете Performance* и след това File System. Типичната роля на този компютър (Typical Role of this computer) е да обслужва мрежата Network Server, понеже това увеличава кеш-паметта, която Win`98 използва за вашия хард. Докато сте още в това меню, уверете се, че read ahead е поставено на Full. *Освен това има някои забавни трикове на Virtual Memory,* които може да направите, но обикновено те са много шум за нищо - полагате доста усилия, а получавате твърде малко. Ако просто ви се иска да си поиграете с вашия swap file, трябва да купите още малко памет за компютъра си, за да не се използва прекалено много swapfile-а. Това е най-добрият начин за оптимизация на swap file - да се използва колкото се може по-малко. *Надявам се, че съм ви помогнал отчасти с указанията, дадени тук. Чрез триковете, за които става дума, производителността на 22GB IBM харддрайв се увеличава близо 3 пъти. Това е доста значително и е нещо, което трябва да се направи на всички компютри, които имат сносни хардове.*

Voodoo Man

какво е BLEEM!?

BLEEM! е програма-емулатор за SONY PLAYSTATION, която дава възможност да играете стотици PlayStation игри на PC. Фирмата SONY обаче не е свързана с този продукт по никакъв начин. Нещо повече, заведеното дело срещу авторите на BLEEM! беше изгубено от SONY. BLEEM! си завоюва свое място под слънцето. Има ли за какво да се тревожи SONY? Ами нека да видим как стоят нещата. Аз тествах BLEEM! на Voodoo Banshee и Voodoo 3. *BLEEM! се продава в малка кутия с прозорче* и скучен отказ от права, който никой не чете в началото. Тук е моментът да настроите вашата графика, звук, контролери, CDROM драйв, движения и т.н. Използването на много опции default почти сигурно е най-добрият начин за стартиране. Изключение са бутоните. Трябва да сте сигурни, че сте настроили стартбутона и другите бутони правилно. По някаква причина при тестовете BLEEM! стана default за CD-R, вместо за 32X Philps CDROM. BLEEM! дори ви казва по време на настройките на CDROM, че CD-R ще има по-ниска производителност. Опитите ми да пусна NASCAR RACING и BATMAN и ROBIN на 32X се провалиха при това с неприятни последици. Поради тази причина използвах CD-R като първичен CD. *При опитите за пускане на NASCAR* се получава черен екран и може евентуално да се чуе някаква музика, докато саундтракът и картината се опитват да тръгнат. След като чаках 5 минути, накрая се отказах. Следващият ми опит беше с BATMAN и ROBIN, където много бързо се появи картина, но замръзна. Всъщност това са надписите на играта. Направих още няколко опита пак да я пусна, обаче нищо не стана. Но не се отчайвайте. Просто това са двете игри, които не тръгват веднага. Всички останали игри при тестовете тръгваха мигом. *Следващата игра WWF WARZONE* се зареди и пое без проблеми. И изглежда страхотно. Макар демото на BLEEM! да не поддържа 3D ускорение, тя най-малкото стои не по-зле (дори по-добре) от оригиналната PlayStation. Боксьорската игра CONTENDER, която тествах, също се зарежда бързо и без засечки. После заредих COOLBOARDERS 3 NEXT, игра за сноуборд. Нейната графика е доста по-лоша от повечето от игрите, които опитах, но скоростите на кадрите са много добри. Друга бордингигра, този път скейтборд, се нарича 2XTREME. При нея може да видите колко е необходимо 3D ускорението. Така и не ми стана ясно как BLEEM! успя да зареже характеристиката ускорение. Тези, които имат ускорители, обичат графиката, която се получава при тях, и затова не е приятно да се гледа такава пикселизация. Могли са да се потрудят повече върху демото, защото то не показва музиката и звука, на които емулаторът е способен! Пробвах едно демо CD на ROLLCAGE. То върви чудесно, единственият недостатък е бавното зареждане, но и самата PlayStation не е чак толкова бърза при тази операция. Проблемът при тази игра е, че PC-вариантът е далеч по-добър от PlayStation-версията. Опитах и със SILENT HILL, която тръгна, но графиката е доста зле, най-зле в сравнение с всички останали. Съвършено изглежда TEKKEN 3, която е най-добрата 3D бийчка, излизала досега, и няма да има версия за PC. BLEEM! е единственият начин да се насладят на играта притежателите на PC. *BLEEM! е страхотна идея с огромен потенциал.* Повечето игри, които вървят с емулатора, изглеждат по-добре от пикселната графика на PlayStation. Управлението на игрите допуска употребата на джойстик, така че то май също е по-добро при PC. Сега схващам защо SONY са толкова уплашени. Просто PC има възможността да направи всичко по-добре. Единственият проблем е, че всичко може да се играе на конзола Playstation с много контролери и приятели на 19-27-инчов TV. BLEEM! е просто елегантна и точна програма, вероятно най-добрият емулатор, създаден до днес. Притежателите на PlayStation си струва до опитат как вървят игрите им и на PC или поне демото на игрите.

Voodoo Man

Александра видео и Мейстар
представят

от 2.08

В ролите:
МИКЕЛЕ ПЛАЧИДО, МАРК ЧЕЙС,
ИДА ДИ БЕНЕДЕТО, СИМОНА КАВАЛАРИ,
МАСИМО ДЕ ФРАНКОВИЧ.
Режисьор: ДАМЯНО ДАМЯНИ.

от 2.08

В ролите:
ЕЛЪН БЪРСТИН, МАКС ФОН СЮДОВ,
ЛИЙ КОБ, КИТИ УИН, ДЖАК МАКГАУРЪН,
ДЖЕЙСЪН МИЛЪР в ролята на Отец Карас
и ЛИНДА БЛЕЪР в ролята на Регън.
Режисьор: УИЛЯМ ФРИДКИН.

от 9.08

В ролите:
РОБИН УИЛЯМС, КУБА ГУДИНГ МЛ.,
АНАБЕЛА ШИОРА, МАКС ФОН СЮДОВ.
Режисьор: ВИНСЪНТ УОРД.

от 16.08

В ролите:
ДЖЕЙМС УУДС, ДАНИЪЛ БОЛДУИН, ШЕРИЛ ЛИЙ,
ТОМАС ИЪН ГРИФИТ, ТИМ ГИНИ,
МАКСИМИЛИАН ШЕЛ, КАРИ-ХИРОЮКИ ТАГАВА.
Музика и режисура: ДЖОН КАРПЕНТЪР.

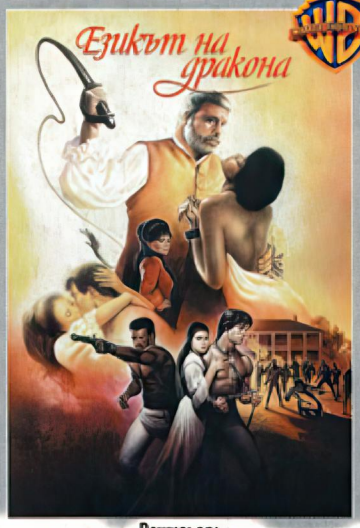
от 16.08

В ролите:
ЧАРЛС ДЪТЪН, ЧАРЛС ДАНС, ПОЛ МАКГАН,
ПИЙТ ПОСЪЛУЕЙТ и ЛАНС ХЕНРИКСЕН.
Режисьор: ДЕЙВИД ФИНЧЪР.

от 23.08

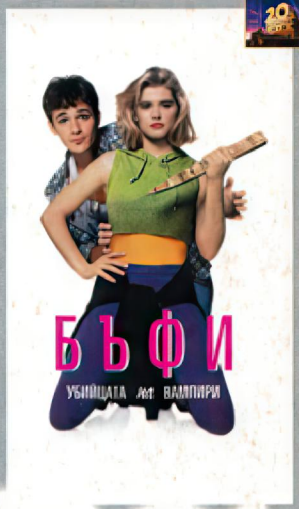
В ролите:
ДЖОН РИТЪР, ПАМ ДОУБЪР,
ДЖЕФРИ ДЖОУНС
и ЮДЖИН ЛЕВИ.
Режисьор: ПИТЪР ХАЙЪМС.

от 23.08



Режисьор:
ОЛИВЪР РИЙД, ЪРТА КИТ, ХЪРБЪРТ ЛОМ,
АНАБЕЛ ШОФИЙЛД, КЛАУДИЯ ЪДИ
и ПАТРИК УОРБЪРТЪН.
Режисьор: ДЖЕРАРД КИКОИН.

от 30.08



В ролите:
КРИСТИ СУОНСЪН, ДОНАЛД СЪДЪРЛАНД,
ПОЛ РОЙБЕНС, ДЕЙВИД АРКЕТ, КАНДИ КЛАРК,
НАТАША ГРЕГСЪН УАГНЪР
с РУТГЕР ХАУЕР и ЛЮК ПЕРИ.
Режисьор: ФРАН РУБЕЛ КУЗУИ.

Александра видео и Мейстар

от 5.08

В ролите:
РОБЪРТ ДЕ НИРО, ЖАН РЕНО,
НАТАША МАКЕЛОУН, СТЕЛАН СКАРСГААРД,
ШОН БИЙН, МИШЕЛ ЛОНСДАЛ,
КАТАРИНА ВИТ и ДЖОНАТАН ПРАЙС.
Режисьор: ДЖОН ФРАНКЕНХАЙМЪР.

Александра видео и Мейстар

от 19.08

В ролите:
ДЖЕНИФЪР ЛАВ ХЮИТ,
ФРЕДИ ПРИНС МЛ. БРАНДИ,
МЕКИ ФАЙФЪР, МЮС УОТСЪН,
БИЛ КОБС, МАТЮ СЕТЪЛ.
Режисьор: ДАНИ КЕНЪН и СТИВЪН ГАГЪН.

VOODOO RIVA TNT

опасен конкурент на VOODOO 3 !?

RIVA TNT 2

Най-горещата разпра за графичен 3D ускорител на годината се води между TNT2 и Voodoo3. Независимо от модела - 3000 или 3500, Ultra или Non-Ultra версиите, яко се спори върху това кой ускорител по-го бива. Тук ще стане дума за възможностите и недостатъците на последната версия на nVIDIA TNT2 Ultra. Тази TNT2 Ultra карта не е бета-версия, а съвсем истинска. За съжаление, още не може да се купи от магазините, но резултатите от повечето TNT2 Ultra версии са съвсем близки. *В следващите редове ще говорим главно за TNT2 Ultra и Voodoo3 3000.* Причината е, че те просто са най-бързите видеокарти, които се продават в момента. Има и карти, които смятат да ги конкурират, но още не са излезли на пазара, т.е. разглеждаме налични карти, а не карти от бъдещето. При това става дума не за стандартна TNT2, а за Ultra-версия, която е много по-бърза. И още - няма да се спираме на такива неща, като оувърклокинг на видеокартата, тъй като това иска самостоятелно разглеждане и повече място. *За да опростим нещата* в следващите редове, нека да приемем, че всяка видеокарта е била клокната на стандартната честота, заложена от фирмата, и не са правени модификации. Единствената промяна върху драйверите и софтуера е забраняването на VSYNC. Ако някой не знае какво е VSYNC: това е времето, което определя дали вашата карта чака монитора да се опресни преди изпращането на друг кадър. VSYNC трябва да се забранява при повечето обстоятелства.

Малко история

Фирмата nVIDIA извърви дълъг път и нейният Riva 128 всъщност е първият й по-популярен и масов графичен ускорител. Графичната карта Voodoo Graphics (някои я наричаха Voodoo1) е единствената истинска конкуренция по онова време и освен това превъзхождаше Riva 128 по отношение на производителността. След това nVIDIA успя да произведе следващата си страхотна карта Riva TNT. В същото време обаче 3dFX вече подготвяше пазара за Voodoo2. Мненията се разделяха на две по отношение на това коя карта е по-добра. Voodoo2 беше по-бърза, а Riva TNT имаше по-добро качество на изображението и беше 2D/3D комбинация, следователно не чак толкова скъпа. *Сега стои следващата дилема,* за която бихме могли да мислим като за трето поколение битки между 3D-ускорители. Вярно е, че MATROX и ATI имат някои добри видеокарти, но все пак неоспорим е фактът, че само Voodoo3 3000 и TNT2 Ultra са най-бързите видеокарти на пазара. Проблемът е, че въпреки информацията в Мрежата, посветена на тези карти (много от нея неточна), все още не е ясно коя от двете действително е по-добра. Говори се за бетасилициеви видеокарти или бетадрайвъри, което дава неточен поглед върху способностите на видеокартите. Ние, сега и тук, разглеждаме крайния продукт, което значи, че четете за нещо, което може да се купи от магазина.

Драйвъри и инсталация

При тестването на картите са използвани драйвъри на nVIDIA, пуснати точно две седмици след ъпдейта на драйвъра на Voodoo3 на 3dFX. Драйвърите на TNT2 Ultra са 1.88 драйвъри, като никоя от опциите не е променяна при инсталацията; само VSYNC е забранена. Инсталацията на TNT2 става бързо и драйвърите се вземат точно от директорията, в която са декомпресирани. Няма никакви допълнителни "инструменти" за инсталиране или пък minigl-драйвъри, както при Voodoo3 3000, което е първият плюс за TNT2 Ultra. При Voodoo3 трябва първо да инсталирате драйвърите, после 3dfx Tools за свойствата на дисплея и накрая MiniGL, за да играете игри на база OpenGL. Инсталацията на TNT2 е приятна и безпроблемна. *Друго предимство в сравнение с Voodoo3 е,* че няма никакви проблеми, свързани със съвместимостта. Притежателите на Voodoo2 или TNT ще открият, че ъпгрейдът е прост. При Voodoo3 може да се появят проблеми със съвместимостта, когато се ъпгрейдва от Voodoo2, което отнема допълнително няколко минути за изчистване. Може да отнеме и повече време в зависимост от това как отстранявате dll от вашата системна директория на Windows. Друг бонус е, че драйвърите на TNT2 Ultra могат да се използват на обикновена TNT2 и на TNT.

Спесификации

- 32MB високоскоростна памет
- 128-bit ускорение с nVIDIA's TwiN Texel engine design
- Истинско single-pass мултитекстуриране
- 32-bit рендиране и 32-bit Z/stencil буфериране
- 300MHz RAMDAC
- 150MHz engine clock speed
- 183MHz memory clock speed
- AGP 4X/2X Capable
- DVD/MPEG2 поддръжка
- Активен охлаждащ вентилатор и минирадиатор
- TV-Изходи
- Изходи за плосък панел

Най-добрите конфигурации на най-добри цени.

3D ускорители и графични карти за всяка игра и всеки джоб.

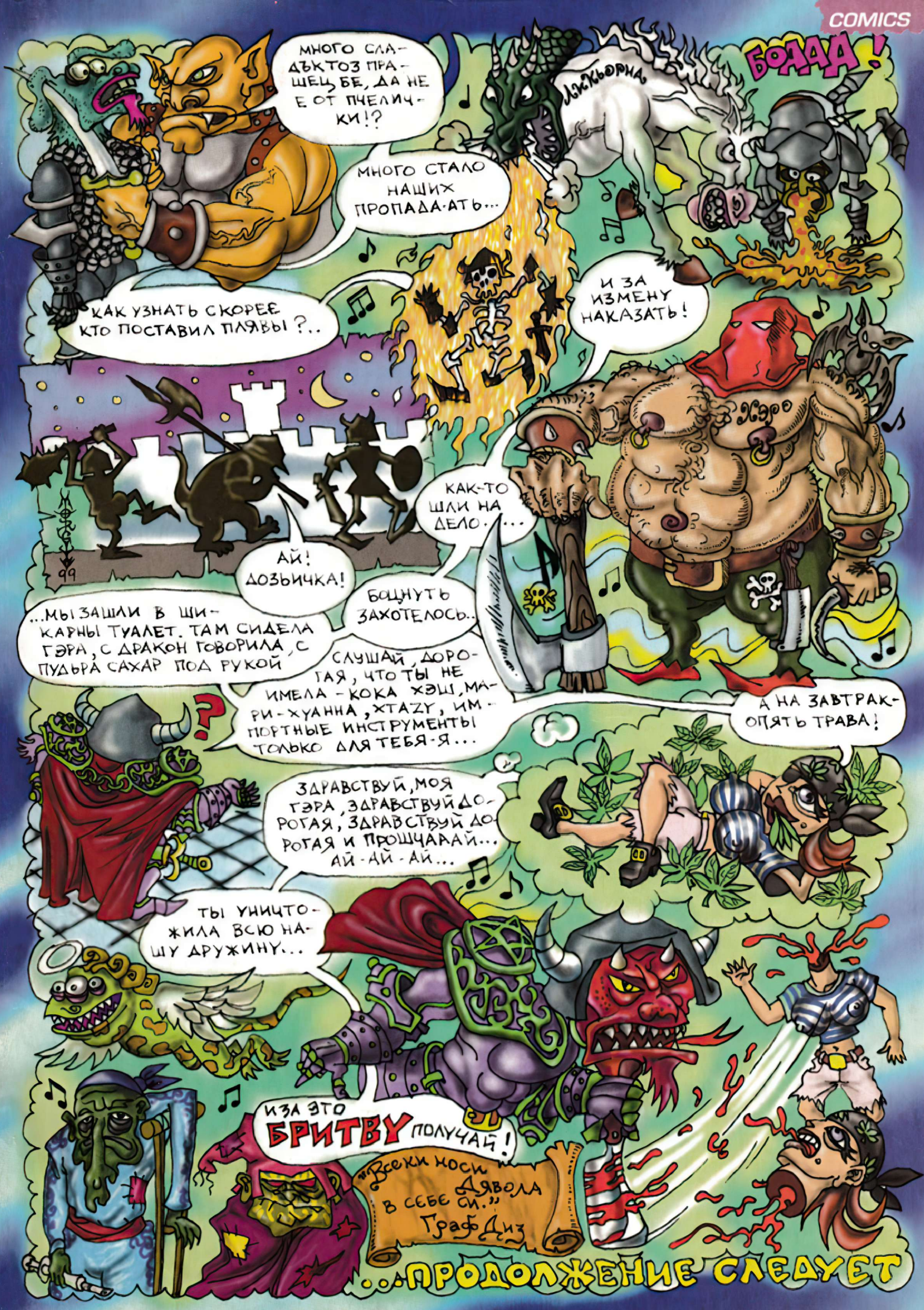
Мишки, джойстици, геймпадове и всякакви атрибути за истинския геймър.

Запис на CD + медиа

НАСКЛАД

3% отстъпка за фенове на Master Games носещи този талон в магазина на бул. "Хр.Ботев" 29, тел. 951 61 06, 951 59 62

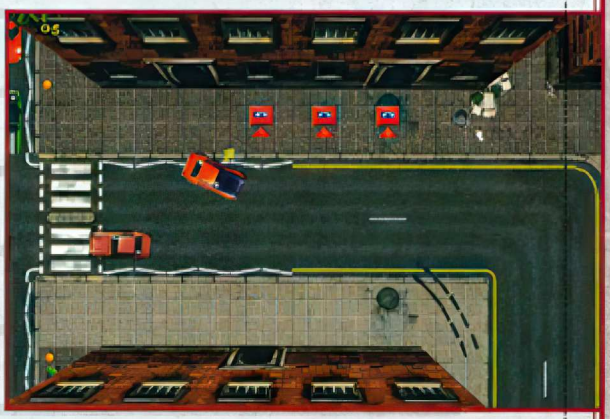
ДЯВОЛ
LITTLE BLACK DEVIL
ЧУЙПЕСЕНТА НА БАРДА, ЛЕЧИТЕЛЮ И ЩЕ РАЗБЕРЕШ ВСИЧКО.
СНИФ СНИФ
ЖИЛА-БЫЛА БАНДА, БАНДА ИЗ ПРОВАНСА, В БАНДЕ БЫЛИ МОРФИНИСТЫ ДОКТОРА-А-А...
ЩЕ ВИ ОТПУШИМ ТП ДУПКИТЕ!
БАНДА ЗАНИМАЛАСЬ ТЁМНЫМИ ДЕЛАМИ...
ЗЗЗТ
ОХ!
КЕФ
И ЗА НЕЙ СЛЕДИЛ ГРУП ВЭИКА!
ШЕФ БЫЛА́ ТАМ БАБА, ЗВАЛИ ЕЁ, ГЭРА...
ДАЖЕ ВЕИКЕРЫ, И ТЕ БОЯЛИСЬ ГЭРЫ..
ХИТРАЯ И СМЕЛАЯ БЫЛА!
ПОТОМУ ЧТО ЛА-ЛА-ЛЯ-ЛЯ...
НЯМА ЛИ РИЦАРИ ТУКА, БЕ?
HOT DUCK
ВОТ ПОШЛИ ПРОВАЛЫ, НАЧАЛИСЬ ВЪРГАЛЫ...
А! БУКОВА ШУМА!
А! ПАО "БУЛГАРСКА САХАР"
ЕМЪРЪК


МНОГО СЛАДЪКТОЗ ПРАШЕЦ БЕ, ДА НЕ Е ОТ ПЧЕЛИЧКИ!?
МНОГО СТАЛО НАШИХ ПРОПАДА-АТЬ...
КАК УЗНАТЬ СКОРЕЕ КТО ПОСТАВИЛ ПЛЯВЫ?..
БОДАД!
И ЗА ИЗМЕНУ НАКАЗАТЬ!
КАК-ТО ШЛИ НА ДЕЛО...
АЙ! ДОЗЬИЧКА!
БОЦНУТЬ ЗАХОТЕЛОСЬ..
...МЫ ЗАШЛИ В ШИКАРНЫ ТУАЛЕТ. ТАМ СИДЕЛА ГЭРА, С ДРАКОН ГОВОРИЛА, С ПУДЬРА САХАР ПОД РУКОЙ
СЛУШАЙ, ДОРОГАЯ, ЧТО ТЫ НЕ ИМЕЛА - КОКА ХЭШ, МАРИ-ХУАННА, XTAZY, ИМПОРТНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ТОЛЬКО ДЛЯ ТЕБЯ-Я...
А НА ЗАВТРАК-ОПЯТЬ ТРАВА!
ЗДРАВСТВУЙ, МОЯ ГЭРА, ЗДРАВСТВУЙ ДОРОГАЯ, ЗДРАВСТВУЙ ДОРОГАЯ И ПРОШЧАААЙ... АЙ-АЙ-АЙ...
ТЫ УНИЧТОЖИЛА ВСЮ НАШУ ДРУЖИНУ...
ИЗА ЭТО БРИТВУ ПОЛУЧАЙ!
"Всеки носи Дявола в себе си." Граф Диз
...ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

TIPS & TRICKS

GRAND THEFT AUTO

Пътувайте с влак! Натиснете **[Ctrl] + [Enter]** *след качването на влака.*



SIMSAFARI

Напишете един от следващите cheat-ове по време на играта и активирайте съответната функция. Пари - **more money;** *$10 000 -* **daddy warbucks;** *$750 000 -* **in current fund flush fund please;** *Безкрайни пари -* **win free money**

HIDDEN & DANGEROUS

Дръжте **shift** *и напишете* **"unlockcheatmode"**. *Постоянно дръжте натиснат shift и напишете един от следващите cheat-ове:* **zombie** *- зомби;* **bighead** *- големи глави;* **showtheend** *- показва края на играта;* **missiondone** *- довършва успешно мисията;* **openalldoor** *- отваря всички врати;* **goodhealth** *- оздравява;* **allamo** *- допълва ammo;* **enemylookf,b** *- обръща неприятеля в дадената посока (***f - forward, b - backward***)*

-GM-

JAGGED ALLIANCE 2

На Tacticscreen натиснете **CTRL+IGUANA** *(напишете думата IGUANA с натиснат CTRL) и cheat-режимът е активиран.* **ALT + E** *- показва всички единици и предмети;* **ALT + T** *- телепортира активния наемник на позицията на курсора;* **ALT + O** *- елиминира всички неприятели в дадения сектор;* **ALT + D** *- обновява точките за действие на активния наемник;* **ALT + R** *- отново зарежда оръжието;* **ALT + B** *- на позицията на курсора се появява неприятел;* **ALT + C** *- на позицията на курсора се появява цивилен;* **ALT + G** *- на позицията на курсора се появява нов наемник;* **ALT + 2** *- от наемника става брумбар;* **ALT + 4** *- наемникът седи в кресло;* **ALT + 5** *- наемникът става голям брумбар;* **ALT + 1** *- избрано оръжие се появява на позицията на курсора;* **ALT + K** *- газова граната избухва на позицията на курсора;* **ALT + Q** *- показва вътрешността на всички сгради (изчезва таванът);* **CTRL + H** *- загуба на здравето на наемника (курсорът трябва да е на неговата позиция);* **CTRL + U** *- излекува наемника (курсорът трябва да е на неговата позиция);* **CTRL + K** *- на позицията на курсора избухва граната;* **Cheat-ове в Laptop екран:** **+-** *прибавя 100 000 $ (не плюс на numpad!);* **–** *10 000 $ (не минус на numpad!)* **Cheat за Map екран: CTRL + T** *телепортира войниците до избрания сектор. Трябва да сте в режим на планиране на пътя, така че пътят да се вижда. Щом активирате cheat-а, войниците веднага стигат до дадения сектор.*

CYBERMERCS

Ако натиснете **Alt+F12** *ще видите поканата* **"KEY"**. *Сега напишете "wlrnwhdakf" или "doomsday" и ще видите екран, подканващ да задавате кодове. Не забравяйте винаги да натискате* **Alt+F12**. **onekill on/of:** *можете да стреляте в неприятеля с един изстрел:* **money:** *можете да придобиете известно количество пари чрез задаване на число от 1 до 9999, след като сте написали кода (пример: money 300);* **timer on/of:** *ако мисията има лимит за време, с това го изключвате;* **invulnerable on/of:** *неуязвимост;* **int 1~999:** *променя интелигентността на характерите, ако напишете int и кое да е число от 1 до 999 (пример: int 144)*

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

Натиснете **[Backspace]** по време на играта и след това в диалоговия прозорец напишете някой от следващите кодове за активиране на желаната чийтова функция. На екрана ще се появи и искане за потвърждение на cheat-а, след което можете смело да се заемете с тарикатлъците. Пълно здраве - **give me life;** Пълно здраве - **heal it up**; Игра за кралица Amidala - **iamqueen**; Игра за Qui-Gon-Jinn - **iamquigon**; Игра за Panaka - **iampanaka**; Поглед от кутията - **beyond cinema**; Поглед изпод фигурата - **from above**; Поглед на първото лице - **maughty naughty**; Забавено движение - **slowmotion**; Auto-fire - **attack perfection**; Да се убие - **donttttt**; Всички оръжия, ammo и т.н. - **I like to cheat**; По-ниска трудност - **I really stink**; Да се намали трудността - **I stink**; Да се повиши трудността - **I rule the world**; Оръжие номер три е по-силно - **happy**

FLIGHT UNLIMITED 2

Прегледайте границите на вашата мисия! Натиснете **Shift + Alt + A** и ще видите означен с тел път, над който трябва да прелетите за успешно изпълнение на мисията. Бонусен самолет! Започнете да летите в **Quick flight** режим. Натиснете по време на полета три пъти **M** и ще се върнете в Quick flight екрана. Натиснете **option "Aircraft"** и ще получите достъп до бонусните самолети. Слушайте по време на полета музика от Star Trek! Напишете кода **"sulu"** когато и да е по време на полета.

-GM-

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Пуснете играта с параметър **Mudd (case-sensitiv)** и ще направите възможен cheat-режима. След това натиснете някой от следващите клавиши и активирайте желаната функция. 100% точки за развитие се разделят между възможните проекти **[F9]**; 10 000 кредита в повече **[F10]**; Пълна карта **[F11]**; Наблюдавайте междуигровите филмчета! Стартирайте играта с един от следващите параметри и се полюбувайте с поглед на дадения FMV. Alliance формиран - **bones**; Планетата унищожена - **kirk**; Загубена игра - **gorn**; Спечелена игра - **picard**

F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER

Неуязвимост: Дръжте едновременно клавиши **Ctrl-Alt-Shift**; Придобиване на оръжие и добавяне на гориво: Натиснете едновременно **Ctrl+Alt+Shift+Insert**; **Бързи типове:** - Ако сте обкръжени във въздуха от числено превъзхождащи чужди машини, оставете вашия wingman да свърши по-голямата част от мръсната работа. Със сигурност ще се изплати. - За да нападне вашият wingman сухопътна цел, трябва да имате включена air-to-ground настройка и да натиснете клавиш **M**.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

Извънредни пари! Натиснете **Shift + F4 + 4** на екрана за купуване на части. Но помнете: може да се използва само пет пъти.

RAGE OF MAGES 2

Напишете **#Chicken**, с което активирате cheat-режима. После напишете един от следващите кодове и се радвайте на резултата. God режим - **#modify self+god**; Всички вълшебства - **#modify self+spells**; Извънредно злато - **#create<amount>gold**; Убива всички неприятелски единици - **#killall**; Показва цялата карта - **#showmap**; Скрива картата - **#hidemap**

Киану Рийвс Лорънс Фишбърн

МАТРИЦАТА

·повярвай в невероятното·

WARNER BROS. представя

съвместно с VILLAGE ROADSHOW PICTURES - GROUCHO II FILM PARTNERSHIP

продукция на SILVER PICTURES КИАНУ РИЙВС ЛОРЪНС ФИШБЪРН "THE MATRIX" КАРИ-АН МОС ХЮГО УИВИНГ и ДЖО ПАНТОЛИАНО музика ДЖОН ДЕЙВИС монтаж ЗАК СТЕНБЪРГ

художник ОУЕН ПАТЕРСЪН оператор БИЛ ПОУП изпродуцент ДАН КРАКИОЛО изпълнителни продуценти БАРИ ОЗБЪРН АНДРЮ МЕЙСЪН АНДИ УАШОВСКИ ЛАРИ УАШОВСКИ ЕРВИН СТОФ и БРУС БЪРМАН

ALEXANDRA FILMS

VILLAGE ROADSHOW PICTURES

продуцент ДЖОУЕЛ СИЛВЪР сценарист и режисьори БРАТЯ УАШОВСКИ

www.whatisthematrix.com www.alexandragroup.com

саундтрак албуми включващи песнитни MARILYN MANSON PRODIGY ROB ZOMBIE RAGE AGAINST THE MASHINE RAMMSTEIN DEFTTONES

по кината